
MOVIMIENTOS Y ESTRATEGIAS PARA SUPER MARIO 64
50
CLUB
Nintendo®
TIPS DE:
SUPER MARIO 64
REVOLUTION X
SCOOBY DOO
STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE
INFORMACION VIRTUAL
DRAGON HOPPER
BOUND HIGH!
EDICION Nº 5-11
Colombia $2.150,00
Venezuela BS815,00
Ecuador S/
Puerto Rico US$2.00
Panamá US$2.00
INFORMACION SUPERNESESARIA
• ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
• TETRIS ATTACK • REALM
• WILD GUNS
S.O.S
X-MEN
CONOCE A:
MORTAL KOMBAT
TRILOGY
0 1
37634 13138



AB Company SE CRECIO para convertirse en Makro Games y de esta manera poder llegar a ustedes más fuerte, más grande y con los mejores juegos originales de Nintendo que podrás encontrar en los puntos de venta autorizados en todo el país.



Único distribuidor autorizado para Colombia

¿DONDE ESTÁ ELMO?

LES ESCRIBO DESDE LA PLANTA DE NINTENDO, NO HE PODIDO REGRESAR PORQUE ESTO ES INCREIBLE, TENGO MUCHÍSIMAS COSAS QUE CONTARLES SOBRE NINTENDO 64. ME IMAGINO QUE LES ESTOY HACIENDO MUCHA FALTA, CUANDO REGRESE SEGUIREMOS CON LA GALERÍA, EL RETO DEL MES Y ADEMÁS LES TENGO GRANDES SORPRESAS. ¡ESTAREMOS EN CONTACTO!.

SIGAN ENVIANDO SUS CARTAS Y DIBUJOS AL MUNDO DE NINTENDO AV. 7A NO. 120A-13 PARA PUBLICALOS A MI REGRESO.



Puntos de venta

SANTAFÉ DE BOGOTÁ Mundo de Nintendo Av. 7a. No. 120A-13 . Casa Estrella Unicentro . Casa Estrella Galerías
MEDELLÍN Mundo de Nintendo Galerías de San Diego . Mundo de Nintendo Obelisco . Superley Unicentro
Superley San Diego CALI Casa Estrella Unicentro . Superley Unicentro **Videotiendas Block Buster en todo el país**

editorial

¿Qué te pareció el Nintendo 64?, ¿Pequeño dices?, pero definitivamente grandioso. Ahora, lo único que nos queda, es esperar a que nos caiga encima una lluvia de nuevos y fabulosos títulos, para poder consolidar más a esta super plataforma en nuestro país. Por el momento, te puedo comentar que ya están confirmados los arrivos durante los próximos meses de: Super Mario Kart R, Star Fox 64, Golden Eye, F-Zero 64 y Yoshi's Island 64. Una noticia muy importante es que la conocida y prestigiosa compañía Konami, ha roto el silencio reinante de sus oficinas y nos ha informado acerca de la creación de 4 títulos para el N64, lamentablemente, sólo 2 de éstos juegos llegarán a latinoamérica.

Finalizo esta bienvenida a otra edición más de Revista Club Nintendo, anunciándote que estamos preparando el reporte de la visita a una de las ferias más importantes de videojuegos en Japón, Shoshinkai '96. Debo recordarte que Nintendo siempre ha realizado sus anuncios y lanzamientos en esta ya conocida feria por todos nosotros (a través de Revista Club Nintendo) y esta vez, no será la excepción.

Ahora, debo realizar una de mis funciones más duras dentro de la Revista, jugar Super Mario 64 y Pilotwings 64.

RECIBIMOS CARTA DE:

VENEZUELA

ALBERTO SOLARTE SAULES - DRAK - JUAN L. FRANCO - ALVARO LANDIETA - FRANCISCO JOSE PEREZ - GIOVANNI CARVAJAL - ALVARO YAGUE DIAZ - EDUARDO GOMEZ HURTADO

Y no lo olviden, todos nuestros lectores colombianos también pueden mandar sus cartas a:
Distribuidoras Unidas S.A.
Transversal # 93 Nº 52 - 03
Santafé de Bogota - Colombia

SUMARIO



SUPER NINTENDO

REVISTA CLUB NINTENDO Nº 50
EDICION Nº 5-11

Revista coeditada entre
Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Colombia S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi
Director de Administración
Jorge Stone
Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra
Producción
Network Publicidad
Diseño
Francisco Cuevas
Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal
Editorial Televisa Colombia S.A.
Presidente
Laura D. B. de Laviada
Gerente General
Emiro Aristizábal A.
Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.
Editor
Helio Galaz Guzmán
Asesoría editorial y colaboraciones
Orlando Vejar
Ventas de publicidad
Gerente de publicidad
Pablo Jimeno Gómez
Teléfonos de publicidad
Bogotá: 4139030 - 4139300
Medellín: 2682936 - 2666948
Cali: 644220 - 644221

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia S.A., Transversal 93 Nº 52-03, Santafé de Bogotá D.C., Colombia. Distribuidores: -Venezuela: Distribuidora Continental S.A., Caracas, Venezuela. -Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. -Colombia: Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de Bogotá, Colombia.
Impresa en Colombia por **ÓPTIMA LTDA.**
Printed in Colombia

Dr. MARIO



Estimado Dr. Mario, tengo una duda bastante grande y es la siguiente: ¿Para qué sirve el MEMORY EXTENSION del N64?

GABRIEL CUEVAS R.

Este lugar es donde se colocará el futuro 64DD, que en ocasiones anteriores hemos dicho que será como "un modificador de juegos" (muy útil en futuros juegos para el Nintendo 64).

◆

Amigos de Club Nintendo:
Los felicito por el trabajo que hacen, ya que es muy bueno. Quiero preguntarles si el Game Boy Pocket tiene pantalla a color, ya que un amigo me lo comentó así. Sigan trabajando como hasta ahora lo han hecho.

JONATHAN OLEA

Lo primero que hay que aclarar es que la nueva versión del Game Boy, es solamente más compacta, liviana y con una pantalla mucho más ciara. Es lamentable que se digan cosas así, a pesar de que ya lo habíamos aclarado anteriormente.

◆

Un amigo me regaló el Killer Instinct para Super Nes y lamentablemente no puedo usarlo en mi consola, pues es el japonés. Me di cuenta de que le faltan 2 "hoyitos", los cuales me impiden poder introducirlo en mi consola. ¿Qué puedo hacer?

NICKY MEYER

En reiteradas ocasiones, hemos dicho que los cartuchos japoneses no pueden ser conectados al SNES, versión americana, justamente por la razón que tú mencionas. La culpa no fue tuya, ya que como dices, este título te fue regalado por un amigo. Quizás a él le pasó lo mismo y para no quedarse con el cartucho sin poder usarlo, te lo obsequió y así él se libra del problema. Lo que te podemos aconsejar es que te acerques a una tienda de videojuegos especializada y consultes con ellos, sobre que solución te pueden dar.

Acabo de comprarme el Super Game Boy y me surgió una duda: ¿Se pueden conectar todos los juegos del Game Boy al Super Game Boy?, pregunto esto, porque creo que no todos los juegos traen la opción a color.

LUIS BILBAO B.

Claro que sí, amigo. Todos los juegos que ya estaban disponibles cuando salió el Super Game Boy, también se pueden conectar a este sistema, sólo que algunos de ellos no tienen su marco propio y es por eso que tú debes colocarle uno (el que más te guste, por supuesto). Pero no te preocupes, pues ahora, la mayoría trae el suyo incorporado.

¿Qué saben de la compañía ENIX?

EL TRIPLE X (XXX)

Esta compañía se encuentra trabajando en un juego para el Nintendo 64 que, lo más seguro, no veremos por acá.



◆

El Super Nes, ¿va a desaparecer al igual que el NES, con la salida del Nintendo 64?

MARCELO PAZ H.

Al Super Nes le queda para un buen tiempo más, pues como ya te haz dado cuenta, cada vez están saliendo más títulos buenos para esta gran consola de 16 bits. El hecho de que aparezca el N64, no quiere decir que el SNES vaya a desaparecer. Obviamente las productoras de juegos van a dedicar un poco más de tiempo para el desarrollo de juegos para el N64, pero no por eso van a dejar de lado completamente el SNES.

¿Va a salir un cartucho para el Super Nes con todos los juegos de Mega Man?, algo así como un "Mega Man All Star".

DIEGO GILABERT V.

Aunque no hay nada oficial, sería realmente una buena idea, pues todos los fanáticos de esta serie, quedarían muy contentos. Todos sabemos lo reservados que son en Capcom para dar a conocer sus nuevos proyectos.

◆

Hola. Quiero contarles que me he quebrado la cabeza pensando y tratando de descubrir algo que me ha sido imposible entender. Ahora les pregunto a ustedes: ¿Para qué sirve la primera cabeza de Donkey Kong, en el juego Donkey Kong Country?

HUGO FUENTES

Esta famosa cabeza es ya todo un misterio para los seguidores de DKC, aunque aún no se descubre si sirve para algo o no. En cuanto sepamos o tengamos alguna noticia, la haremos saber. Lo que si es seguro, es que Donkey Kong Country 3 traiga muchas cosas nuevas, que te proporcionarán más horas de diversión y entretenimiento, pero ¡ojo!, no descuides tus obligaciones por jugar, ya que esa no es la idea.

Soy un fanático de los juegos de pelea y tengo una duda, que espero me la puedan aclarar: ¿Se necesitará un control especial para poder jugar los títulos que requieran de 6 botones, en el N64, como es el caso de Killer Instinct 64?

MANUEL OCAÑA P.

La respuesta es NO, ya que como hemos mencionado en ocasiones anteriores, la unidad de botones C no siempre será para ajustar la perspectiva de vista, sino que en algunos casos, serán botones "comunes y corrientes", como es el caso de Mortal Kombat Trilogy.

¿Existe algún juego de la serie Mortal Kombat para el NES?

VICTOR LOPEZ C.

Este tipo de juegos no pueden adaptarse al NES (oficialmente), debido a la gran cantidad de memoria que éstos requieren. Lamentablemente hay grupos de personas que hacen juegos para el NES sin autorización, como fue el caso de Street Fighter II, que además de verse horrible y tener una movilidad inaceptable, era totalmente ilegal. Esperamos que estas cosas ya no se repitan.

Estoy un poco molesto con la decisión que tomaron en contra de un juego para el Nintendo 64 y se las quiero plantear a ustedes: ¿Por qué cambiaron tan drásticamente el juego Wave Race?, a mi me parecía espectacular, con sus lanchas futuristas.

JORGE MARTINEZ V.

Seguramente ese cambio se dio por buscar algo diferente, ya que pronto podremos ver en el Nintendo 64 el juego F-Zero 64 (que será, sin duda alguna, un gran juego). Ambos títulos serían muy parecidos, así que lo más probable es que la gente de Nintendo decidió hacer el cambio para que no tuvieran alguna similitud y así, poder disfrutar de 2 grandes títulos exclusivos para esta gran plataforma casera de 64 bits.

Estimados amigos de Club Nintendo: Les mando esta carta para hacerles una pregunta: Hace un tiempo atrás, me compré un control independiente para el Super Nes, ¿Estropeará mi consola o no?

FRANCISCO HERNANDEZ

Afortunadamente este tipo de controles no causan ningún tipo de desperfectos a tu consola, lo que si te puedo decir es que si no tiene un sello de garantía Nintendo, lo más probable es que te dure un poco menos de lo que tú creías. Por eso se recomienda comprar sólo accesorios originales de Nintendo.

Quiero comentarles una molestia que me surgió al ver la información sobre los juegos de R.P.G.. Creo que es injusto lo que hacen con respecto a los juegos R.P.G., pues pienso que no solamente Super Mario R.P.G. debiera tener una sección especial, ya que también hay varios juegos como Breath of Fire, Secret of Mana y Chrono Trigger por nombrar solo algunos. A mi modo de ver, también debieran darle un espacio a estos títulos.

FELIPE SANCHEZ S.

Hay un motivo al respecto y es que en un principio, estos juegos se vendían muy poco y lamentablemente, la mayoría de ellos, se comercializaban en forma ilegal; sin embargo, ahora ya hay más seguidores de estos juegos (tal como lo remarcas en tu carta), por tal razón, daremos más tips y trucos de juegos R.P.G. en proporción a las cartas que nos lleguen a la editorial.

Tengo una duda sobre Johnny Cage, ¿Qué fue lo que les hizo a los programadores de Williams, para no incluirlo en versión que estará disponible en el Nintendo 64?

JOSE LUIS HERNANDEZ

Te contaremos que el actor Daniel Pesina (Johnny Cage) patrocinó un juego, que lamentablemente era competencia directa de Mortal Kombat. Es por eso que en un principio se dijo que no aparecería en esta nueva versión de la serie Mortal Kombat. A pesar de esto, Johnny Cage si aparecerá en Mortal Kombat Trilogy (revisa nuestro análisis en este número), por lo que sí podrás seleccionar a este personaje en tu consola exclusiva de 64 bits: el Nintendo 64.

He observado que en algunas revistas (Club Nintendo, por supuesto), aparecen juegos como Alien 3, Maximum Carnage, Spiderman, T2, True Lies, etc. todos ellos bajo la licencia de Acclaim, cuando en sus cajas aparecen con la marca LJN. Mi pregunta es ¿por qué cuando publican información de juegos hechos por LJN dicen que es bueno y producido por Acclaim y si es malo, dicen que es de LJN?, siendo esto una falsedad muy grande. LJN y Acclaim ¿son lo mismo? y si son 2 compañías diferentes, ¿por qué cometen estos errores?. Espero me respondan esta crítica constructiva.

FRANCISCO MELLER J.

En realidad son los mismo. Acclaim es dueña de la marca LJN, además, es la compañía que siempre nos manda con anticipación los prototipos y nosotros, como siempre (nuestro problema involuntario), no sabemos si saldrá como Acclaim o como LJN. En todo caso, cada día que pasa, estamos más contentos haciendo la Revista.



Trataremos de investigar con cuál marca se lanzan, aunque pensamos que si es bueno o malo, ¿qué importa si es de Acclaim o LJN?

¿Cuál es la la máxima capacidad del SNES?, ¿existen salidas externas en los sistemas NES y SNES?, ¿por qué los ponen y no los usan?. El sistema SNES no tuvo grandes juegos, pocos megas usados y muchos de ellos, eran repetidos. También hubieron juegos buenos, pero podrían haber sido mejores. Nosotros los videojugadores siempre buscamos un buen reto. Imaginen a un niño de 9 años que domina los juegos difíciles, para nosotros de mayor edad, solo será una distracción.

EL RATA

La tecnología avanza. En Japón saldrá un juego R.P.G. llamado "Zero " de Hund Soft con 72 megas de memoria (ya comprimidos) y además un reloj intregado que permite muchas funciones bastantes interesantes. Respecto a las salidas externas, tanto del NES como del SNES, estuvieron ahí listas para usarse como lo hemos dicho, pero no se utilizaron, pues los accesorios que ahí se hubieran conectado, habrían costado muy caro en relación a su utilidad; es decir que si el SNES hubiese tenido su CD, se le habría aumentado su capacidad, pero con el costo que tendría, sería mejor comprar un sistema superior. ¿Pagarías 150 dólares por duplicar la capacidad del NES?. Seguramente no. Preferirías un SNES.
Efectivamente hubo juegos malos y repetidos en el SNES, pero también se han lanzado juegos excelentes que los que un videojugador promedio puede comprar. En una conferencia del Sr. Hiroshi Yamauchi, dijo que seguirán habiendo juegos muy novedosos y que los que copian estos juegos, ya no podrán venderlos tan fácilmente. El dijo que los licenciatarios están haciendo juegos con más creatividad.
Volviendo al reto de los juegos, por ejemplo Yoshi's Island y Diddy's Kong Quest pueden ser terminados y dominados por jugadores de 9 años, pero los de 16 tiene el reto de encontrar más bonus, cosas escondidas o mejorar el tiempo. También hay juegos con pocos megas como Dr. Mario o Tetris que sí logran su objetivo. Como ya hemos dicho, habrán más títulos para el SNES que serán de gran calidad.

En el juego Bubsy, ¿cómo consiguieron los passwords uno por uno, si sólo te los da cada 4 escenas?

MARCOS ORELLANA S.

Muchas compañías al programar juegos como estos, ponen passwords especiales (con los que pueden buscar bugs o revisar posibles errores) para uso exclusivo, pero el juego lo diseñan para proporcionar sólo algunos de ellos. Ahora gracias a la facilidad de comunicación global que se ha tenido con medios como Internet, cualquier persona que los conozca los puede poner ahí sin importarle que los programadores no quieran que se den a conocer; no sabemos si este haya sido el caso del juego Bubsy, un ejemplo de este caso lo tenemos con Judge Dredd de SNES; aquí solamente puedes obtener 4 passwords pero en realidad hay uno para cada escana; nosotros los tenemos todos pero la gente de Acclaim no quiere que se den a conocer, sólo para demostrarte que es cierto, nos dieron "permiso" para darte este password como muestra, si tú has jugado este título sabes que el juego nunca te daría el password de la 3era. escena, el password es: VFPD (pero ojo, te lo damos con la condición de que no se lo pases a nadie,).



Ah... respecto a tu pregunta, los passwords los descubrieron nuestros pilotos (total, para eso les pagan, ¿o no?).
Bueno... y para que veas que somos buenas personas, te vamos a dar el password para la penúltima escena: XCWV.

Se ha dicho que el N64 es lo mejor que hay en videojuegos pero para mí es mejor el SNES; no digo que el N64 no sea bueno, lo que quiero decir es que el SNES es y seguirá siendo la base de todos los videojuegos. A todo esto, ¿cuál es la última foto del juego Return of the Jedi?

MANOLO

Efectivamente. Si la industria del videojuego ha llegado a tal grado de desarrollo tecnológico, ha sido por los pasos que se han dado desde hace muchos años. La popularidad que lograron los videojuegos a través del NES y el SNES en todo el mundo hicieron que más jóvenes se interesaran y exijan cada vez más y más. En días anteriores, pudimos adquirir algunos títulos para el NES y fue muy curioso ver la nostalgia y emoción que causó en el Editor, quien no resistió la tentación de jugar varios de ellos, que hace mucho no jugaba. Fue algo muy emotivo. ¡En serio!

Con respecto a la foto final de Return of the Jedi, esta es y si te das cuenta, el puntaje está totalmente en 0, ¿cómo lo hicimos?, mándanos tu respuesta. La esperamos.

¿Los cartuchos tienen más larga vida que el CD?, o ¿por qué Nintendo sigue con cartuchos, a pesar de que tiene un costo mayor que un CD?

THE WINNER

Hasta el día de hoy, todavía los CD's son mucho más lentos que un cartucho y lo que nos gusta a los videojugadores es la velocidad. Ahora bien, cuando haga la aparición la nueva tecnología que tenga la suficiente rapidez, ten por seguro que Nintendo la adaptará y adoptará.
(La siguiente pregunta, nos la formularon 3 amigos simultáneamente y por esta razón, damos respuesta inmediata para ellos y todos aquellos que la tuviesen, ya que es bastante interesante).

En el juego Earth Worm Jim 2 (que por cierto está muy bueno), dice que está dedicado a la memoria de Mike Pilotti, ¿quién es Mike Pilotti?

SERGIO LOPEZ

ANTONIO GONZALEZ

MATIAS LEIVA

Mike fue un colaborador del primer Earth Worm Jim y empezó a trabajar en la segunda versión. El era el encargado de ponerle color a las celdas de animación. Un Lunes que debió llegar a Shiny no llegó, lo cual extrañó a todos, pues era un chico muy buena onda y puntual. El caso es que después de buscarlo por todos lados, la policía lo encontró muerto en una carretera dentro de su automóvil, sepultado bajo rocas y tierra, que cayeron de una montaña. Este fue un caso muy nombrado hace un tiempo en las noticias de California.

¿Cuántos personajes salen en Mario Kart R y cuántos son nuevos?

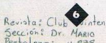
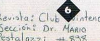
JUAN MEJIAS

El prototipo que hemos visto, tiene la misma cantidad de personajes, sólo que salió Donkey Kong Jr. y en su lugar entró Wario. Kamek hizo su aparición desplazando a Koopa, además de eso no sabemos nada de este juego, pero tendremos más información en nuestros próximos números. (Aprovechamos de aclarar que los prototipos que nosotros jugamos, tienen grandes probabilidades de cambiar, en comparación a la versión final y es por eso que en algunas ocasiones, no coinciden algunos datos que entregamos).

Estoy muy preocupado por algo que me pasó hace algunos días atrás, y es por esa razón que les escribo esperando su respuesta a mi problema: ¿Por qué en mi cartucho de Mega Man's Soccer cuando está la pantalla de Status de los jugadores, al presionar algunos botones desaparece el personaje y al iniciar el juego se ve un juagdor invisible y el después se resetea solo el juego?

SEBASTIAN PEREIRA

Sobre tu cartucho de Mega Man's Soccer, le preguntamos a un experto en reparación de cartuchos para Super Nes y nos dijo que puede ser defecto del programa del juego, que la memoria tenga borrados los caracteres o que el procesador de la consola que maneja los personajes esté dañado, afortunadamente por los datos y especificaciones que nos envías en tu carta, creemos que tu cartucho está solo sucio y para eso, debes usar el Cleaning Kit especialmente diseñado para estos casos. Este "Limpiador" de cartuchos lo puedes encontrar en lugares donde se vendan productos oficiales Nintendo.



Especial TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
MADDEN 96 (SUPER NES)	Jugar con el equipo EA SPORTS...	En la pantalla de selección de equipo, presiona los botones: L, Y, B, R, A, R, Y.
POCAHONTAS (GAME BOY)	Empezar en el level 15...	Ingresa el Password: BNJHZ1R9.
BASS MASTER CLASSIC (SUPER NES)	El password Pro...	En la pantalla de password, ingresa: 1M0CVBLBB BNLHSB043 LVSQBC0BH
MEGAMAN VII (SUPER NES)	Una melodía oculta...	En la pantalla de selección de escena, ilumina la de Shade Man y mantén presionado el botón B. Entonces escucharás una melodía oculta del juego.
SPAWN (SUPER NES)	Comenzar en la pantalla 8...	Ingresa el siguiente Password: DB8D9B4H
TETRIS BLAST (SUPER NES)	Comenzar en la escena 23...	Ingresa el siguiente Password: CY/BPMHF





Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana... las fuerzas rebeldes han perdido la última batalla contra el poderoso Imperio Galáctico. Ahora, visiblemente dañadas, navegan por el espacio buscando desesperadamente un refugio donde puedan nuevamente reorganizarse.

Lamentando la pérdida del hombre que ama, la Princesa Leia Organa ha ideado un plan para rescatar a Han Solo, quien está encerrado en un bloque de gélida carbonita y es prisionero del malvado caza-recompensas Boba Fett.

Luke Skywalker, Lando Calrissian y el Escuadrón de Alas X, comandado por Wedge Antilles, viajan hacia el planeta Tatooine para encontrarse con el mercenario Dash Rendar en un intento desesperado por interceptar la nave de Fett, quien ha decidido entregar su valioso cargamento a Jabba el Hutt.

Mientras tanto el Emperador Palpatine, decepcionado por el fracaso de atraer al joven Jedi al lado Obscuro de la Fuerza, ha ordenado a Darth Vader supervisar los nuevos planes de construcción de una nueva arma imperial, conocida como el proyecto Endor. Además ha solicitado la ayuda del Príncipe Xizor, un poderoso comerciante en la galaxia y quien secretamente es líder de la más importante red criminal conocida como Black Sun. En un intento de convertirse en la mano derecha del Emperador, Xizor ha ideado una conspiración para desacreditar a Darth Vader. Reclutados por la bellísima Guri, la letal replicante y lugarteniente de Xizor, asesinos y caza-recompensas se han esparcido por toda la galaxia para llevar a cabo el principal objetivo del malvado Príncipe: eliminar a Luke Skywalker.





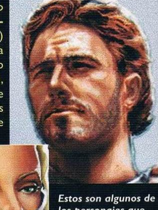




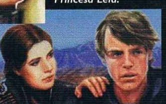




Esta podría ser la introducción a una de las más recientes continuidades del fantástico universo de Star Wars. Titulado como **Shadows of the Empire** (*Sombras del Imperio*) este nuevo episodio de la trilogía (que se ubica entre el Imperio Contraataca y el Regreso del Jedi), fue lanzado al mercado en Abril de este año y ha sido llevado a través de una novela escrita por Steve Perry, una serie de comics publicada por Dark Horse, un CD grabado con música compuesta especialmente para Shadows por Joel Mcneely, figuras de acción realizadas por Kenner y, como era de esperarse, próximamente en un grandioso videojuego, programado por la gente de Lucas Arts y creado especialmente para el Nintendo 64.



Estos son algunos de los personajes que aparecen en esta aventura: Dash Rendar, Guri, Luke Skywalker y la Princesa Leia.



Este es el malvado Principe Xizor y se encarga de hacer las cosas más difíciles para los rebeldes en Shadows of the Empire.



Este fue un proyecto irresistible para el equipo de Lucas Arts. Anteriormente ya se habían diseñado juegos para los diferentes sistemas de Nintendo, basados en cada uno de los filmes de Star Wars. En este proyecto expansivo los diseñadores quisieron tomar una gran ventaja del argumento y dar un paso más allá de la interactividad. Esto último los hizo preparar un juego para un sistema que en ese entonces (Enero 1995) aún no existía. Para diseñar el software, el equipo de Lucas Arts utilizó la computadora Onix de Silicon Graphics para emular las capacidades del software del Nintendo 64.

Todas las imágenes pertenecen a los cinemas display del nuevo juego programado por Lucas Arts: Shadows of the Empire para el Nintendo 64.











Sobre la mecánica del juego se decidió conjuntar los múltiples géneros de representación gráfica, por ejemplo, Super Star Wars (realizado en 1992 para el SNES) fué un juego llamado de movimiento lateral o scroll de lado. Otros, como Doom, mostraron lo que se conoció como vista personal.

La impresionante ciudad Imperial de Coruscant originalmente fue diseñada para los filmes de Star Wars (aunque nunca se utilizó), pero su realización fue concretada paraShadows of the Empire.



Una de las principales escenas de acción se lleva a cabo en el Cañon de Beggar. Aquí,Luke es emboscado por los asesinos de Xizor y sólo Dash Rendar podrá salvarlo.

En Shadows, podrás correr por el nivel con movimiento de vista personal, pero habrá situaciones donde tu vista se convertirá en la de una tercera persona, ya que la cámara se alejará y tú podrás ver al personaje moviéndose en un mundo 3-D. En otras ocasiones volarás un "Snowspeeder" durante la batalla en el planeta Hoth, conducirás veloces motos dentro del gran Cañón de Beggar o tripularás una poderosa nave espacial entre un campo de asteroides, defendiéndote del terrible ataque de las fuerzas de Imperio.





Al final, en una misión suicida, te adentrarás en las alcantarillas bajo la ciudad Imperial de Coruscant en un intento por liberar a la Princesa Leia de las seductoras garras del malvado Xizor.
Lo mejor de todo, es que ya falta muy poco para que puedas tener este increíble juego para el N64 (¿Te imaginas?, si las anteriores adaptaciones para el SNES fueron muy buenas ¿cómo será la de este sistema con todo lo que puede hacer?) y si antes de la salida de este título nos encontramos alguna novedad, te la haremos saber. Por lo pronto el Imperio extiende sus maléficas sombras a través del Universo con **Shadows of the Empire** y recuerda...
¡Que la Fuerza te acompañe!





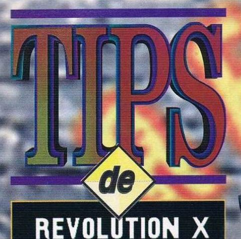
Las imágenes del Nintendo 64 son tan reales,que parece que estás jugando dentro de las películas de Star Wars.











tal vez lo más difícil de este juego no sea acabarlo (por eso no vamos a dar tips para eso), pues básicamente lo que hay que hacer es avanzar y - como dirían por ahí - "sacarle el jugo" a tus 25 continues con los que cuentas. Sin embargo, lo que vamos a hacer es darte algunos tips para eliminar a los jefes (ya que es lo más complicado) y la localización de los 5 miembros de la banda "Aerosmith", ya que algunos de ellos no están en el mismo sitio que en la versión Arcade.

Pero como siempre, primero tenemos que ver para qué sirve cada botón en tu control.



Diriges la mira, tienes 3 diferentes velocidades que puedes cambiar en opciones.

Disparas los CD´s



(algo muy novedoso): pones y quitas la pausa.

Para nada.



Disparas tu ametralladora.

Con los que no haces nada y donde mejor hubieran quedado los CD's.

Muy bien, es hora de empezar la revolución...

PRIMERA MISION

club X, L.A.

Tom Hamilton

Este es el primer miembro de la banda al que vas a encontrar, cosa que no es muy difícil si sigues estos pasos:

Al principio del juego vienes siguiendo al helicóptero de NON, después de eso llegas al techo del Club X y es aquí donde debes poner atención, ya que de repente la pantalla se moverá hacia alguno de los extremos del edificio, fíjate bien hacia dónde se mueve cuando estés jugando, porque más adelante...



...al entrar al Club X te darán a elegir entre 2 direcciones, entonces tendrás que escoger la dirección hacia la que se movió la pantalla en el techo del Club. Después de eso verás que aparace un logo azul que significa que el baño está cerca, por lo que tendrás que dispararle para destruirlo y así entrar en él, pero hazlo rápido antes de que se regrese la dirección de la pantalla.





Ya dentro del baño, dispárale a las puertas que vas a encontrar, ahí verás a miembros de NON en una situación muy comprometida, además de que también encontrarás a Tom Hamilton, quien se convertirá en el logo de Aerosmith (o "Wing", como se menciona en la pantalla de puntos), dispárale para rescatarlo.



Steven Tyler

Steven Tyler también se encuentra en esta misma escena, es más, lo tienes que rescatar inmediatamente después que a Tom Hamilton.

Una vez que salgas del baño, llegarás al bar del Club X, entonces rápidamente disparale al par de peces espada que están de adorno en la pared hasta que los dejes solo en espinas, enseguida dispárale al vidrio que está ahí abajo para romperlo, si lo haces bien, la pantalla se dirigirá automáticamente en la dirección correcta.







Inmediatamente después, vas a encontrar a Steven Tyler arriba del escenario muy bien acompañado; como en el caso anterior, él se convertirá en "Wing" y para rescatarlo le tendrás que disparar.

Como estamos en esto, te vamos a dar un pequeño tip, dispárale a la estrella que está en la puerta para evitar que te salgan muchos enemigos pigmeos.





Dentro del cuarto de Aerosmith, dispárale al espejo para evitar que te ataquen los enemigos, que ahora ¡son gigantes!

SEGUNDA MISION

X helicopter joyride

En esta misión no hay que rescatar a nadie, pero sí te tendrás que enfrentar al jefe, que es un helicóptero que si no sabes qué onda con él, te puede dar serios dolores de cabeza.



Al enfrentarte a él, deberás dispararle con tu ametralladora y los CD's en los puntos marcados con las explosiones amarillas, una vez que destruyas estos 7 puntos, deberás dispararle en los 2 puntos marcados con las explosiones azules (cabe señalar que en estos últimos puntos sólo le podrás dar con los CD's, ya que las balas no causan ningún daño). Otra cosa que podemos agregar es que oigas muy bien el sonido, ya que si oyes explosiones al lanzar los discos, quiere decir que sí estás acertando.





Nota: las siguientes 3 misiones las podrás seleccionar en el orden que quieras.



TERCER MISION

amazon jungle

Joe Perry

Este miembro de Aerosmith tampoco es muy difícil de encontrar si sigues los siguientes pasos:



Al principio avanza hasta donde está el tipo que se ve en la foto (para destruirlo, dispárale al anuncio que está sobre su cabeza), al vencer al "recepcionista", dispárale al botón del elevador que se ve en el fondo para que puedas entrar a él, ya dentro del elevador, dispárale de nuevo al botón que está en la parte de arriba para ir al tercer piso.

Para el jefe de este nivel no te podemos dar un tip especial, ya que básicamente lo que debes hacer es dispararle a los ojos que te arroja para evitar que te den y dispararle a él en cuanto puedas hasta destruirlo.





Dentro del tercer piso debes dispararle a la "cosa verde" que tiene prisioneras a las chicas, una vez que las liberes dispárale a la reja para destruirla y así lograr que aparezca Joe Perry.

CUARTA MISION

middle east

Joey Kramer

Joey es el más difícil de rescatar de todos los de Aerosmith, ya que tienes que ser preciso con tus disparos y el control no ayuda mucho en estos casos.

Cuando vayas persiguiendo al camión NON, te deberás fijar muy bien en cuanto aparezca una esfinge en el fondo, entonces, rápidamente dispárale con CD's en la cara para destruirla y obtener más CD's (haz lo mismo con las 3 primeras esfinges y después baja la velocidad, ya que aparecerá Joey en el camino pidiendo ayuda). Para poder rescatarlo, tendrás que dispararle al ir pasando.



Al camión lo tendrás que destruir antes de que llegue a la base de NON (cuando se acabe el marcador de distancia que aparece a media pantalla). Para destruirlo dispárale a los puntos marcados con explosiones y de preferencia hazlo con los CD's, pues con los disparos normales no le bajas mucha energía

QUINTA MISION

pacific rim

Brad Whitford

Esta escena (que se supone es una bodega), se puede convertir en un serio dolor de cabeza, pues más que eso, parece laberinto, pero si sigues estos pasos no tendrás problema para encontrar a Brad.

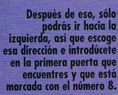
Al principio del nivel avanza hasta que veas la puerta marcada con el número 2 (evita dispararle a la primera), dispárale entonces para poder entrar.





Ahora, cuando te den a escoger, vé hacia la derecha y después de eso entra a la primera puerta que está marcada con el número 5.



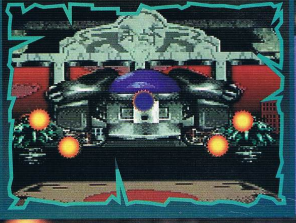


Después de eso, sólo podrás ir hacia la izquierda, así que escoge esa dirección e introdúcete en la primera puerta que encuentres y que está marcada con el número 8.





Aquí viene lo importante: al salir de la puerta 8, la pantalla se dirigirá automáticamente hacia la derecha, entonces al llegar a la puerta sin reja, dispárale a la caja superior de la derecha, así aparecerá un logotipo al que si le disparas harás que aparezca Brad.





El jefe de esta misión es una nave flotante que no tiene mucha ciencia para destruirla, para empezar, dispárale a todos los puntos que marcamos, los que están en amarillo les puedes dar cuando quieras, pero los que están marcados en azul les tendrás que disparar hasta que se pongan al descubierto (que también es el momento en el que te atacarán, así que ten cuidado).

ULTIMA MISION

wembley stadium

En esta misión ya no hay que rescatar a nadie más, lo único que tienes que hacer es destruir al jefe, pero antes de eso debes destruir todas las pantallas del gigantesco videowall.





Utiliza este código para incrementar las posibilidades de acierto en tus tiros de tres puntos, para lograrlo ejecuta lo siguiente en la pantalla de **TODAY'S MACH-UP** rápido antes de que cambie a la siguiente imagen.

Y,Y,Y,A,A,A

Es importante que comiences a presionarlo cuando el locutor esté hablando y lo termines antes de que cambie la imagen.











El siguiente código es para activar el poder que te transforma en un torbellino (que no da oportunidad al oponente), si lo utilizas jugando en modo de dos jugadores, sólo uno puede tener el poder.
El código es el siguiente y lo tienes que ejecutar en la pantalla de **TODAY'S MACH-UP** rápido antes de que cambie a la siguiente imagen.

⇧ ⇨ ⇩ ⇦ ⇧ ⇨ ⇩ ⇦

Es importante que comiences el código cuando el locutor esté hablando y lo termines antes de que cambie la imagen.







Con este código haces que el **GOAL TENDING** sea legal, lo tienes que ejecutar en la pantalla de **TODAY'S MACH-UP** rápido antes de que cambie a la siguiente imagen.

⇩ ⇩ ⇩ ⇧ ⇧ ⇧

Es importante que comiences a presionarlo cuando el locutor esté hablando y lo termines antes de que cambie la imagen.



Si estás extrañado porque hace mucho tiempo no hablábamos de juegos para el Virtual Boy, déjanos decirte que no fue por nuestro gusto ya que para poder tomar las fotos de este sistema se necesita de un aparato especial que sólo Nintendo tiene, así que aprovechamos nuestro reciente viaje a NOA para traernos unas fotos y así hablarte de los futuros juegos que aparecerán para este sistema, así como de algunos que ya puedes encontrar en estos momentos.

DRAGON HOPPER

En el juego de Dragon Hopper tú controlas a un pequeño Dragón de nombre Dorin (quien para rematar es príncipe) que debe rescatar a su familia y su amada Diana quienes fueron secuestrados por el primer ministro de su padre (el Rey, claro está) así que su misión es la de buscar la ayuda de los 4 espíritus de su reino y de esta manera tener el poder suficiente para enfrentarse al diabólico primer ministro y liberar a sus seres queridos. En lo que menos debe fijarse uno en este juego es en la historia, pues es bastante sencilla, quemada y hasta predecible, pero afortunadamente para los jugadores, el juego no comparte la misma suerte que la historia.

Bien, al principio ya dijimos que aquí controlas a un Dragón que debe recorrer diferentes escenas que están divididas en pisos, así que para explorar todo un nivel tienes que saltar y así llegar a las bases que se encuentran arriba de ti o dejarte caer por hoyos en el piso para descender a pisos inferiores. Este efecto de subir y bajar está muy bien hecho y en el Virtual Boy realmente da un efecto de profundidad lo que ayuda a ser más vistoso el juego.

Dorin tiene varios movimientos como saltar, atacar y hablar con las personas que vayas encontrando en el camino para así obtener pistas de dónde están las llaves de cada nivel y poder seguir avanzando o hasta obtener datos del paradero de los 4 espíritus que se están buscando.

Como podrás ver este es un excelente juego de aventuras que te permitirá adentrarte en un mundo de 3D lleno de terribles enemigos. Una de las ventajas que tiene es que posee batería, con lo que podrás salvarte y así guardar todos tus avances.

If you are leaving for your journey, grab the items above me before you go

Cutter "What are you lookin' at, you worthless sack of scales?!"

VIRTUALBOY



Bound High!

Este juego es bastante sencillo en su historia pues aquí controlas a un Robot de nombre Chalvo que tiene la cualidad de rebotar en diferentes tipos de superficies, así que por esta "increíble capacidad" él fue escogido para luchar en contra de un grupo de Aliens que amenaza invadir la tierra y para protegernos debe localizar a los Aliens y eliminarlos cayéndoles encima desde una gran altura.

En realidad la misión de Chalvo no es tan sencilla, pues al momento de caer sobre los Aliens, Chalvo rebotará y alcanzará una gran altura, tu misión es guiarlo de manera que caiga sobre más Aliens o superficies que sean seguras y no sobre puntas, pisos quebradizos o cuidarte de no salir de la base sobre la que se encuentran los Aliens.

A lo largo del juego te vas a encontrar con una gran variedad de Aliens, pues hay algunos que son débiles y sólo aguantan una caída de Chalvo, pero también hay algunos que son más fuertes y pueden aguantar más de 2 golpes, otros se desaparecen y aparecen en diferentes puntos de las bases, hay generadores de Aliens y hasta hay algunos a los que sólo les puedes caer en cierto momento porque si no te dañan.

Sí, el juego parece de una mecánica bastante sencilla y lo es, pero lo que le ayuda bastante es que en Bound High tenemos varios modos de juego diferentes entre sí, pues podrás escoger entre jugar el modo de Aventura (que es el modo principal y donde puedes enfrentarte hasta con algunos jefes), el modo de Score (donde buscarás hacer el máximo récord), el modo de Random (donde te dan varias misiones al azar con diferente dificultad entre ellas) y el modo de Pocket y Cushion que son juegos de Golf y Billar en donde dependiendo cómo caigas sobre las pelotas, será la dirección y velocidad que tomes. Rápidamente podemos decir que este juego es bastante sencillo, pero que también es muy entretenido y que los efectos de altura se ven muy bien en el VB.

ZERO RACERS

¡Vaya!, después de bastante tiempo de espera podremos disfrutar de un título de carreras para el VB y lo mejor de todo es que es un juego de alta velocidad, que a decir de los que ya tuvieron la oportunidad de jugarlo, es bastante bueno y se siente muy bien la sensación de velocidad.

Este juego está planeado para salir en un par de meses así que no hay demasiados detalles en él, pero sí te podemos decir que aquí encontraremos 4 diferentes tipos de naves, las cuales vuelan en los canales que conforman las pistas que tiene el juego. Las naves tienen diferentes características (como suele pasar en los juegos de Nintendo) así que deberás acostumbrarte a una nave que acelere rápido pero que no tenga buena velocidad o a otra que tenga excelente velocidad pero que se tarde los años.

Otra cosa que nos comentaron acerca de este juego es que se podría decir que se trata del F-Zero pero para VB, lo cual ya habla bastante bien de él. Por lo tanto, sólo nos queda esperar para poder informarte más.

INFORMACION SUPERNESESARIA

REALM

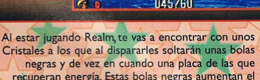


Bien, aquí tenemos los elementos suficientes para crear un videojuego de acción: Un grupo de enemigos que invaden un planeta, un tremendo arsenal para luchar contra ellos y alguien lo suficientemente valiente para luchar en su contra. Agreguémosle bastante acción y dificultad y tendremos como resultado un juego de SNES llamado Realm.

Este juego lo tenemos gracias a Titus y es uno de los varios que lanzarán para este sistema en los próximos meses.



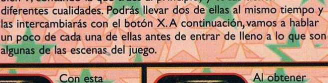
Después de la introducción, pasemos a ver cómo se juega Realm.
Tú manejas a un personaje que, como funciones principales corre, salta, se agacha y dispara. Con él, tendrás que avanzar por diferentes escenas en las que vas a encontrar enemigos que en respuesta también te atacarán. Puedes soportar varios golpes, los cuales se marcan con unas placas a la izquierda de la pantalla.



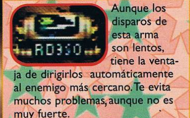
Al estar jugando Realm, te vas a encontrar con unos Cristales a los que al dispararles soltarán unas bolas negras y de vez en cuando una placa de las que recuperan energía. Estas bolas negras aumentan el número de tiros del arma que estés usando en ese momento, así que como podrás ver, estos cristales tienen un rol importante dentro del juego.

ARMAS





En este juego cuentas con 8 diferentes tipos de armas (bueno está bien 9, contando la que traes al principio) y todas tienen diferentes cualidades. Podrás llevar dos de ellas al mismo tiempo y las intercambiarás con el botón X. A continuación, vamos a hablar un poco de cada una de ellas antes de entrar de lleno a lo que son algunas de las escenas del juego.



Aunque los disparos de esta arma son lentos, tiene la ventaja de dirigirlos automáticamente al enemigo más cercano. Te evita muchos problemas, aunque no es muy fuerte.





Con esta arma podrás disparar 3 balas que van en diferentes ángulos, es más o menos rápida y tiene un poder regular; recomendable solamente si no tienes otra arma mejor.



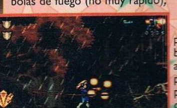


Al obtener esta arma dispararás una especie de rayo láser muy poderoso, pero sólo abarca una pequeña parte de la pantalla, además se termina muy rápido. No muy recomendable.



Esta arma es bastante rara, ya que con ella disparas unas pequeñas bolas de fuego (no muy rápido),





pero si mantienes el botón presionado, acumularás poder para un disparo más poderoso. Recomendable sólo si te acostumbras a ella.



Esta es de las mejores armas que vas a encontrar en el juego, ya que es bastante rápida y poderosa, además tiene un aceptable rango de alcance. Quizá su único problema es que sus balas se acaban muy rápido.



A nuestro parecer, esta es la mejor arma que puedes encontrar a lo largo del juego ya que es poderosa, rápida y dura bastante. Lo malo es que la obtienes en el tercer nivel.





A esta arma no le encontramos mucho uso que digamos, es algo lenta y medio poderosa, los disparos van en línea recta y no abarcan mucho espacio. Recomendable cuando no traigas nada.





Esta arma es bastante poderosa y tiene una velocidad más o menos aceptable, es muy útil contra varios de los subjefes que tiene este juego.



Este título es un poco difícil, ya que para dominarlo tendrás que "aprenderte" los puntos problemáticos de cada escena, tal como te vamos a detallar a continuación en los primeros dos niveles.





El principio del nivel no es ningún problema, sólo tendrás que trepar por las ramas de los árboles, destruir enemigos y acumular energía y balas hasta que llegues al primer subjefe.



Al principio, este árbol te atacará con unas esferas que explotan, trata de saltarlas manteniéndote en medio de la pantalla y dispárale a la mano que arroja las esferas.





Ahora, cuando le destruyas la mano, comenzará a arrojar pequeñas esferas azules unidas entre sí, cuando éstas reboten más, pásate por debajo de ellas, pero cuando no pasen tan alto, sáltalas y aprovecha para dispararle a la cara y destruir el árbol.





Cuando destruyas el árbol, comenzará a llover y tendrás que seguir avanzando, primero tendrás que descender por un sitio en el que llueve fuego (además del agua... ¡qué raro está eso!), si te situas en el lugar que indica la primera foto,

Pero aquí no termina todo, ya que al destruir el árbol, tendrás que eliminar a un parásito que habita dentro de él. Dispárale cada vez que se asome, pero también destruye a los mini-parásitos que suelta, ya que estos se dirigirán hacia ti para causarte daño.

podrás obtener los premios del cristal sin ser dañado. Después de eso te vas a encontrar con otro subjefe que te ataca de dos maneras diferentes que deberás aprender para poder pasar.





Después de eliminarlo, tendrás que subir por unas bases que se mueven cuando le dispares a un punto que está cerca de ellas, pero debes tener cuidado con unos sujetos que bajarán por los árboles y te arrojarán unos rayos. Al llegar a la parte de arriba, te vas a encontrar con un tercer subjefe que es un Dragón, al cual le tendrás que disparar en la cabeza para eliminarlo. Observa cómo se mueve, para que evites que te golpee.







Después de esto tendrás que descender por un sitio en el que te estarán atacando algunos árboles, a los que podrás eliminar fácilmente si disparas en forma diagonal, pero trata de estar muy atento para esquivar algunos de sus disparos. Posteriormente llegarás con el verdadero jefe de esta escena el cual es una estatua, este monstruo vuela por encima de ti y después al tocar suelo te ataca con una bola de fuego, en ese caso lo recomendable es saltar la bola de fuego (toma algo de tiempo aprenderse la medida) y al mismo tiempo dispararle con tu arma más poderosa, después de esto, aléjate lo más que puedas para evitar un ataque de rayos.

NIVEL 2

Aquí entras a una cueva, en la cual para poder avanzar, tendrás que activar algunos Switchs que harán que unas bases se muevan y te permitan llegar a nuevos sitios.

Al empezar te encontrarás con un cristal, que te recomendamos no tomarlo, más adelante llegarás con un enemigo que está encadenado y que te ataca con insectos, dispárale y al destruirlo no vayas a tomar el arma que suelta, (GSX750) rápidamente regrésate a donde está el cristal ya que con esto evitarás que te dañen las piedras que caerán del techo, después de esto podrás ir y tomar el arma sin mayor problema.





Te recomendamos tener mucho cuidado, ya que cuando oigas un ruido raro es que anda por ahí un gusano como el que se ve en la primera foto. Estos gusanos disparan un láser y después de eso, sólo tienes poco tiempo para dispararles, pero no creas que es todo, ya que cuando los elimines comenzarán a salir del piso y hasta del techo los monstruos que se ven en la segunda foto, así que ten mucho cuidado.







En esta escena hay muchos cuartos "escondidos" en los que encontrarás balas para tus armas y energía. así que mira muy bien por dónde pasan las bases que activas.

Más adelante te vas a enfrentar a un subjefe que tiene cráneos que giran a su alrededor, después de dispararle varias veces, él huirá pero no te preocupes, ya que subirás por una base y te lo encontrarás más arriba.









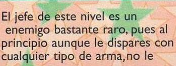
Al llegar al sitio en el que el agua sube y baja, ten cuidado con los monstruos que aparecen en el techo, también tendrás que cuidarte de que no te cubra el nivel de agua, ya que esto te dañará, por lo que tendrás que avanzar con precaución.



Cuando llegues al vehículo que se ve en la foto, te atacarán unos monstruos por 2 lados, así que tendrás que fijarte muy bien para atacarlos con tu arma más poderosa en cuanto aparezcan, pues si aparecen los 2 en pantalla, pasarás un mal rato.



Al bajar del vehículo, te vas a enfrentar a otro par de enemigos que resisten bastante. Al igual que los anteriores, te recomendamos atacarlo con tu mejor arma, pero ten cuidado, porque estos avanzan y retroceden rápidamente.



El jefe de este nivel es un enemigo bastante raro, pues al principio aunque le dispares con cualquier tipo de arma, no le harás daño, para este objetivo le tendrás que disparar a las bases de piedra y éstas son las que sí le restarán energía.

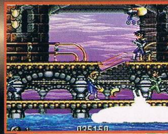




Después de algunos golpes, cambiará de forma y así sí lo podrás atacar con tus armas, pero ten cuidado, porque él también lo hace con un rayo que resta bastante energía.







Como dijimos al principio, este juego tiene muchos puntos a favor, pero desafortunadamente tiene un punto malo y es que sólo tiene 5 escenas, que a pesar de ser muy largas y con muchos jefes cada una, te da la sensación de que no tiene mucha variedad. En la escena 3 llegas a una base enemiga, en esta escena es donde te atacará la mayor cantidad y variedad de enemigos. Tendrás que cuidar tus armas, pues aquí no te dan muchas que digamos. El jefe es difícil, ya que tiene varias rutinas de ataque y te resta bastante energía, así que ten mucho cuidado.







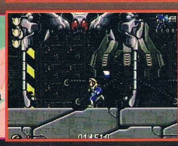




En la escena 4, atacas los vehículos voladores de tus enemigos, en ellos tendrás que destruir las armas que te encuentres, así como los enemigos. Además de atacar los vehículos grandes, también volarás en algunos más pequeños y es aquí donde más vulnerable eres. El jefe de este nivel es también algo complicado, pero encontrando la técnica correcta (y el arma indicada), ya sólo te tendrás que preocupar por no perder mucha energía.



Bueno, como ya lo hemos dicho a lo largo del análisis, este juego tiene bastantes cosas buenas como la acción, la movilidad y la dificultad y su gran punto malo es el que "sólo" tiene 5 escenas, aunque esto no quiere decir que sea muy corto, pues el sabértelo de memoria y terminarlo con un solo juego, te lleva un poco más de media hora. En este caso, mejor te recomendamos que le des una mirada y que seas tú el juez, ya que las opiniones acerca de este título estuvieron algo divididas aquí en la Revista.



INFORMACION SUPERNESESARIA



Aquí tenemos un nuevo juego de los Power Rangers, que como verás, cuenta con dos cambios importantes: los PR ya no son los mismos y el juego ya no es de "Side Scrolling". La historia de por qué estos chicos cambiaron de traje es algo larga, así que mejor enfoquémonos al juego, el cual como podrás ver es bastante parecido a Mario Kart.

Este juego es para uno o dos jugadores simultáneos y tiene muchas opciones diferentes de juego que van desde competir en circuitos para ganar puntos, hasta la de lucha en diferentes pistas (por puntos o simplemente a disparos). Cada uno de los personajes a escoger tiene diferentes características, cosa ya clásica no sólo en este tipo de juegos.













Como dijimos al principio, este juego es bastante parecido a Mario Kart en cuanto a que debes recorrer varios circuitos para ir acumulando puntos o que también puedes usar trucos sucios para deshacerte de tu enemigo (con disparos, en este caso). Otro punto importante de este juego es que tienes una buena cantidad de circuitos a escoger, los cuales presentan diferentes tipos de retos.



Bueno, esta es la tercera vez en la que mencionaremos que este juego se parece a Mario Kart, pero tenemos que decirte que todavía le falta bastante trabajo como para ser igual a ese gran clásico de Nintendo, puesto que los gráficos no son tan llamativos y la movilidad no es tan buena (en especial con los personajes de gran tamaño). Pero también debemos mencionar que este reporte fue revisando una versión preliminar del juego, así que una vez que tengamos la versión final y si creemos que lo merece, hablaremos más a fondo de este juego.



Con este password comienzas con 73 vidas extras y además puedes seleccionar las 6 primeras escenas.

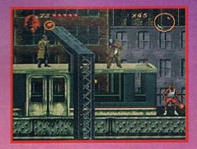
Entra a la pantalla de password e introduce el siguiente:

1,2,3,4,5,6,7,8,9,9,9

después coloca el cursor en OK y ¡listo! ya tienes 73 vidas y puedes seleccionar cualquiera de las 6 primeras escenas **CELLS, EL TRAIN 1, LABORATORY, EL TRAIN 2, FACTORY y EL TRAIN** y además cuentas con dos unidades más de energía.







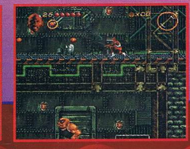
Con este otro password comienzas con menos vidas (sólo 25 vidas extras) y además puedes seleccionar las 6 primeras escenas.
Entra a la pantalla de password e introduce el siguiente:

MCHLJRDN-23,

después coloca el cursor en OK ¡y listo! ya tienes 25 vidas y puedes seleccionar cualquiera de las 6 primeras escenas **CELLS, EL TRAIN 1, LABORATORY, EL TRAIN 2, FACTORY y EL TRAIN** y también cuentas con dos unidades más de energía.

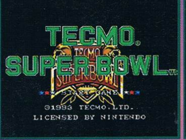








Mientras esté en pantalla el título del juego, presiona al mismo tiempo los botones **L y R** para que así aparezca el Sound Test, con el control seleccionas el sonido que quieres escuchar y presionando el botón **A** lo activas.





INFORMACION SUPERNESESARIA





Justo ahora, Williams se encuentra desarrollando 2 juegos de Mortal Kombat, uno para el Super NES y el otro para el N64. La versión para el Super NES es una adaptación del juego de Arcade "Ultimate Mortal Kombat", la cual está muy bien hecha. A continuación tenemos un breve análisis de esta versión y en alguna otra parte de la Revista también revisamos la versión para el N64.

Primero que nada, tenemos las opciones que son exactamente las mismas que en el juego MK3, pero encontramos más modos de juego (3 en total), uno de estos es para un jugador y los otros 2 para 2 y hasta 8 jugadores.

En el modo de 4 Players, cada jugador puede escoger 2 peleadores y así entonces se enfrentará a los 2 peleadores que elija su rival. La batalla se lleva a cabo en un solo Round, así que cuando uno de los peleadores pierda su energía, explotará y llegará el otro personaje instantáneamente.



En el otro modo de juego pueden participar hasta 8 jugadores, seleccionando cada uno de ellos a un personaje, después los 8 jugadores se eliminarán entre si, en modo de torneo (habrá una pantalla en la que podrás ver los resultados, pero aquí hay una forma más sencilla de saber cómo vas: Si ganas, todavía tienes oportunidad. Si no, quedas fuera .

ULTIMATE MK3 TOURNAMENT

1-ERMAC
2-SUB-ZERO
3-MILEENA
4-NOOB SAIBOT
5-RAIN
6-CYRAX
7-REPTILE
8-SCORPION

2-SUB-ZERO
? ? ? ? ?



UMK es un juego de 32 megas y una de las primeras cosas que te van a sorprender, es que el juego cuenta con 23 personajes a elegir, lo que lo hace el juego de pelea para SNES con más peleadores disponibles, además de esto, hay que contar que el juego tiene dos jefes y más personajes ocultos.

Aunque a decir verdad, los personajes de UMK se ven un poco... pequeños y el efecto es más dramático si antes de ver este juego ves la versión de Arcade a la del N64, lo importante es que la movilidad, es un fiel adaptación del Arcade.





Cuando se enfrentan dos jugadores, verán una pantalla previa al encuentro, en la que presionando algunos botones podrán poner diferentes símbolos. Estos símbolos son los Mortal Kodes, que vienen desde el MK3, pero en UMK hay muchísimos códigos nuevos.





Inclusive, en algunos momentos,la máquina también te da algunos códigos bastante sospechosos. Aunque esto tampoco es nuevo, pues también pasaba en la versión de SNES de MK3.

Al igual que la versión de Arcade, en el modo de 1P tendrás que escoger entre 4 diferentes dificultades. Una de las nuevas características del juego es que regresan los "Endurance Rounds" del primer Mortal Kombat.

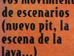


Los Endurance (para quien no los conozca) son rounds en los que te enfrentas con 2 (o hasta más) enemigos, es como la opción de 4 jugadores, pero con la diferencia de que aquí tú sólo cuentas con un solo personaje. Entre mayor sea la dificultad serán más los "Endurance Rounds".

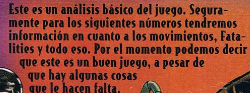
Algunos de los personajes antiguos tienen nuevos movimientos (no son todos, ni son muchos), pero el mayor problema es aprenderse los movimientos de los personajes nuevos.



Otra cosa que hace, hasta cierto punto más interesante este juego, es que todos los escenarios son nuevos y así, también tenemos que hay nuevos movimientos para Fatalities de escenarios (nuevo pit, la escena de la lava...)





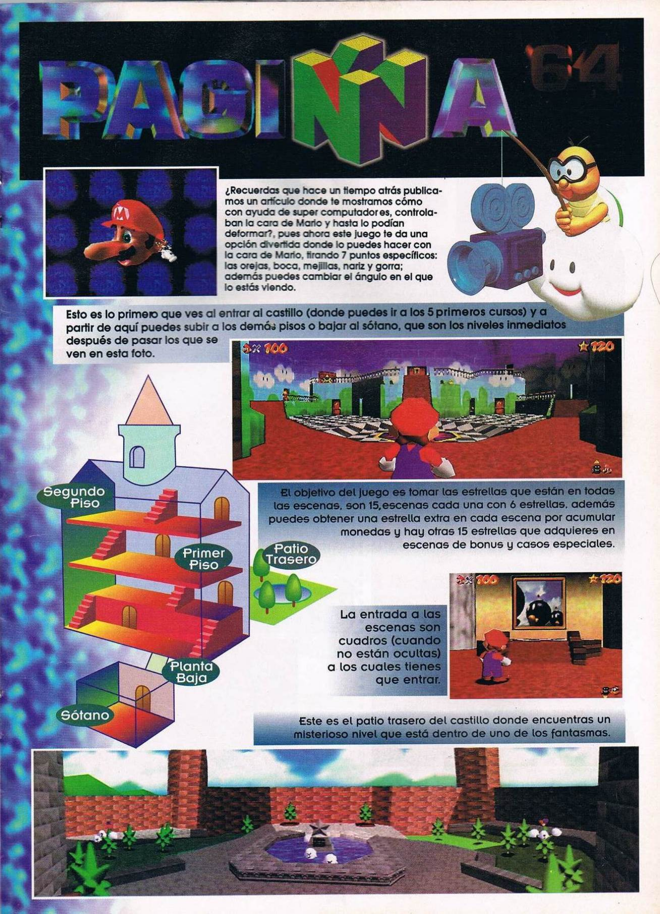


Este es un análisis básico del juego. Seguramente para los siguientes números tendremos información en cuanto a los movimientos, Fatalities y todo eso. Por el momento podemos decir que este es un buen juego, a pesar de que hay algunas cosas que le hacen falta.

El juego tiene una gran cantidad de movimientos finales como los famosos Fatalities, Babalities. Obviamente en este juego tenemos más personajes que hay (y que en números posteriores veremos). Cabe señalar que algunos sufrieron algunos cambios de la versión original a ésta.







¿Recuerdas que hace un tiempo atrás publicamos un artículo donde te mostramos cómo con ayuda de super computadores, controlaban la cara de Mario y hasta lo podían deformar?, pues ahora este juego te da una opción divertida donde lo puedes hacer con la cara de Mario, tirando 7 puntos específicos: las orejas, boca, mejillas, nariz y gorra; además puedes cambiar el ángulo en el que lo estás viendo.

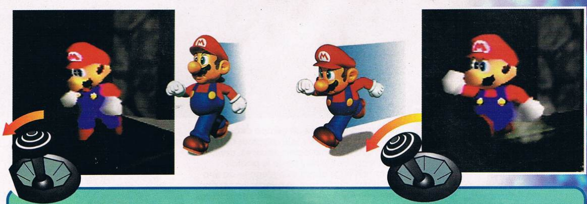
Esto es lo primero que ves al entrar al castillo (donde puedes ir a los 5 primeros cursos) y a partir de aquí puedes subir a los demás pisos o bajar al sótano, que son los niveles inmediatos después de pasar los que se ven en esta foto.

El objetivo del juego es tomar las estrellas que están en todas las escenas, son 15, escenas cada una con 6 estrellas, además puedes obtener una estrella extra en cada escena por acumular monedas y hay otras 15 estrellas que adquieres en escenas de bonus y casos especiales.

La entrada a las escenas son cuadros (cuando no están ocultas) a los cuales tienes que entrar.

Este es el patio trasero del castillo donde encuentras un misterioso nivel que está dentro de uno de los fantasmas.

Ahora para que veas todas las sorpresas que tiene este juego, observa los movimientos que puedes ejecutar.



El Stick Direccional 3D tiene varios grados de avance, por lo que si apenas lo mueves, Mario camina muy despacio, pero conforme mueves el control hacia el límite, Mario incrementa su velocidad caminando más rápido hasta correr, lo mejor de este control es el hecho de que cuando tú cambias la perspectiva, el control se ajusta automáticamente, es decir, que el control lo tienes que dirigir hacia donde te quieres mover no importando qué tipo de ángulo tenga el juego.

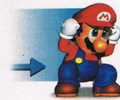


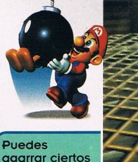
Para mantenerte agachado, mantén presionado el botón Z, esto te ayudará a escapar de ciertos peligros.

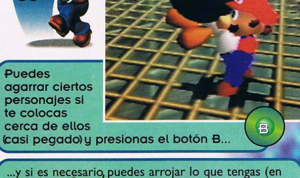




Mientras estés avanzando, mantén presionado el botón Z para que te deslices agachado.

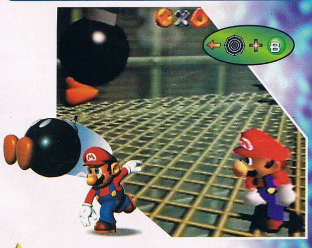


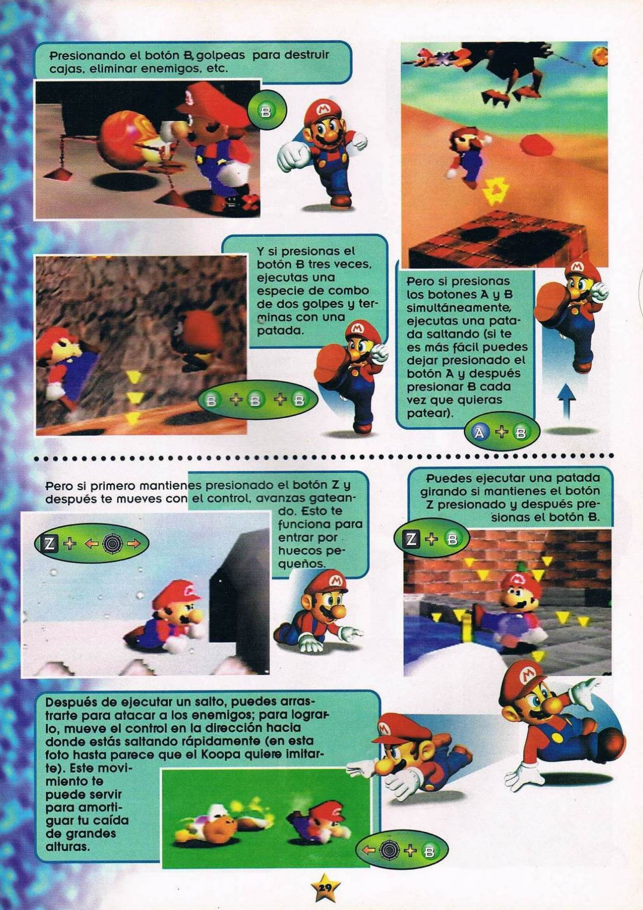




Puedes agarrar ciertos personajes si te colocas cerca de ellos (casi pegado) y presionas el botón B...

...y si es necesario, puedes arrojar lo que tengas (en las manos) moviendo el control en la posición en la que lo quieres lanzar y presionando el botón B.





Presionando el botón B, golpeas para destruir cajas, eliminar enemigos, etc.

Y si presionas el botón B tres veces, ejecutas una especie de combo de dos golpes y terminas con una patada.

Pero si presionas los botones A y B simultáneamente, ejecutas una patada saltando (si te es más fácil puedes dejar presionado el botón A y después presionar B cada vez que quieras patear).

Pero si primero mantienes presionado el botón Z y después te mueves con el control, avanzas gateando. Esto te funciona para entrar por huecos pequeños.

Puedes ejecutar una patada girando si mantienes el botón Z presionado y después presionas el botón B.

Después de ejecutar un salto, puedes arrastrarte para atacar a los enemigos; para lograrlo, mueve el control en la dirección hacia donde estás saltando rápidamente (en esta foto hasta parece que el Koopa quiere imitarte). Este movimiento te puede servir para amortiguar tu caída de grandes alturas.


Si después de saltar presionas el botón Z, te sirve para caer con fuerza, este movimiento también te puede ayudar para amortiguar la caída de algún lugar alto si lo ejecutas poco antes de tocar suelo.
A + Z
Si vas corriendo, mantén presionado el botón Z y después presiona el botón B, con esto logras una patada arrastrándote.
→ + Z + B
El botón A, lo utilizas para saltar y dependiendo del tiempo que lo dejes presionado será el tamaño de tu salto.
A
Si ejecutas dos saltos continuos (para lograrlo presiona el botón A y justo cuando caigas nuevamente presiona A), el segundo alcanza mayor altura para alcanzar ciertos lugares que con un salto normal no lo lograrías, esto lo puedes hacer verticalmente o avanzando.
A + A
Tanto ejercicio ya me dio sueño. ZZZZZZZZ
→ + A + A + A
Avanza corriendo y ejecuta tres saltos continuos, así el tercer salto es mucho más alto y ejecutas un doble mortal.
Mario también cuenta con la cualidad de colgarse de ciertas rejas y avanzar por debajo de éstas, para lograrlo sólo salta para alcanzar la reja y mantén presionado el botón A para sostenerte el tiempo que quieras mientras no te salgas del área de la reja.
A



Mientras vas corriendo, mueve el control rápido hacia la espalda de Mario (o sea la dirección contraria junto con el botón A) para ejecutar un giro hacia atrás bastante alto.

Salta hacia una pared y justo al tocarla presiona de nuevo A para rebotar sobre la otra, esto lo puedes seguir ejecutando cuantas veces quieras mientras no te falle la medida del salto sobre la pared, además te puedes ayudar con el control para lograr mayor distancia.

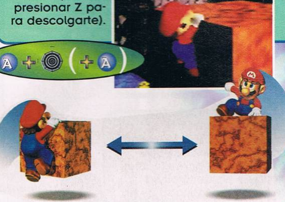
Puedes ejecutar un doble mortal hacia atrás si mantienes el botón Z presionado y después presiona A para ejecutar un salto de bastante altura (que tienes la seguridad de no moverte al caer), obviamente necesitas no estar en movimiento para ejecutar este salto.

Hay otro salto que más que altura, te sirve para para avanzar, ya que tiene una longitud muy útil en varias partes del juego. Para lograrlo, necesitas ir corriendo, después presiona el botón Z para deslizarte agachado y en ese momento saltar presionando A, así, logras dar un salto con gran impulso que recorre una buena distancia.

Para esos lugares estrechos, Mario puede avanzar pegando el cuerpo hacia la pared, esto lo logras al mover el control en un ángulo entre la pared y el camino.



Otro de los movimientos que constantemente usarás es el de colgarte de los bloques, paredes, etc. Para agarrarte de las orillas tienes que saltar y mover el control hacia el objeto, ya que estás colgando del objeto tienes tres opciones: soltarte o subirte rápido o lentamente, si mueves el control hacia el objeto te subes pero con cierta dificultad, pero si en lugar de mover el control, presionas el botón A, te subes de un salto y por último si mueves el control hacia la espalda de Mario te descuelgas (también puedes presionar Z para descolgarte).







Para nadar, tienes que presionar el botón A (tan rápido como lo presiones será la velocidad a la que Mario se impulse con los brazos), con el botón B, tomas objetos como un caparazón con el que avanzas mucho más rápido en el agua.



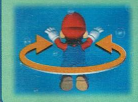


Pero aún hay más, ya que si dejas presionado el botón A, Mario nada pataleando constantemente.





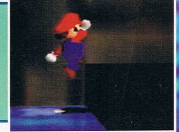
El controlar a Mario en el agua es totalmente diferente, ya que aquí tienes que utilizar el control de la siguiente forma: si lo mueves hacia arriba, Mario se va en picada (o sea, se sumerge), pero si lo mueves hacia abajo, Mario sale a la superficie, claro que esto va unido a nadar presionando el botón A





Darle dirección es fácil, moviendo el control a la derecha Mario gira a la derecha y moviéndolo a la izquierda, Mario gira a la izquierda (¡qué obvio ¿no?!).

Puedes salir del agua con un salto para seguir por fuera, para lograrlo, colócate frente al área a la que quieras saltar, luego, mueve el control hacia abajo y presiona el botón A para saltar.





SWITCH







Estos Switch al igual que en Super Mario World, activan ciertos bloques que contienen items especiales. Activar el rojo, te da acceso a los bloques del mismo color, de los que obtienes una gorra con alas, con la cual Mario puede volar con tan solo ejecutar un salto triple, este poder tiene un tiempo límite.

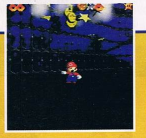


El Switch verde, activa los bloques de los que obtienes una gorra metálica, ésta hace que Mario se transforma en Metal Mario con un efecto visual estupendo con reflejos sobre su cuerpo, con este poder nada te daña y por su peso puedes caminar en el fondo de las zonas de agua.



El Switch azul, activa los bloques de los que obtienes una gorra que te da el poder de medio desvanecerte y así no te pueden dañar y también puedes atravezar ciertas paredes.







Hay otros bloques amarillos de los cuales puedes obtener una vida extra, monedas y hasta un caparazón de Koopa para deslizarte.



STAR COIN

Las monedas amarillas tienen varios usos, uno de ellos es recuperar energía, ya que ésta se divide en 8 octavos y cada moneda te recupera un octavo, cada una se acumula en tu marcador de monedas y en cuanto juntas 100, aparece una estrella que es independiente a las 6 estrellas que hay en cada nivel. Además de esto (al pasar el curso), te darán una vida extra por cada 50 monedas que hayas tomado en él. De estas monedas (amarillas) hay en todas las escenas y al eliminar ciertos enemigos también puedes obtenerlas.

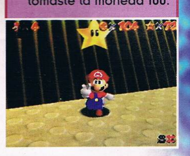


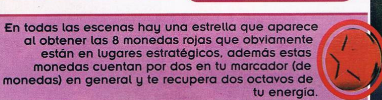


Estas monedas son las que más energía te recuperan (cinco octavos) y cuentan por cinco para el marcador de estrellas, las obtienes de enemigos muy específicos o activando ciertos bloques que tienen dibujada una de estas monedas en su superficie

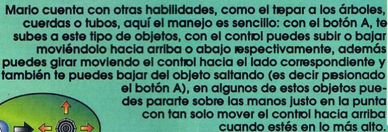


Debes tener mucho cuidado del lugar donde tomas la moneda número 100, ya que si es un lugar incómodo se te dificultará tomar la estrella que aparece justo donde tomaste la moneda 100.





En todas las escenas hay una estrella que aparece al obtener las 8 monedas rojas que obviamente están en lugares estratégicos, además estas monedas cuentan por dos en tu marcador (de monedas) en general y te recupera dos octavos de tu energía.



Mario cuenta con otras habilidades, como el trepar a los árboles, cuerdas o tubos, aquí el manejo es sencillo: con el botón A, te subes a este tipo de objetos, con el control puedes subir o bajar moviéndolo hacia arriba o abajo respectivamente, además puedes girar moviendo el control hacia el lado correspondiente y también te puedes bajar del objeto saltando (es decir presionado el botón A), en algunos de estos objetos puedes pararte sobre las manos justo en la punta con tan solo mover el control hacia arriba cuando estés en lo más alto.











En contra de Bowser, Mario tiene una técnica especial, ya que hay que agarrarlo por la cola, para esto tienes que acercarte lo suficiente y presionar el botón B, cuando lo tengas, debes girar utilizando el control para darte impulso, después presiona el botón B para lanzarlo en contra de las minas que están alrededor.

B → ◎ → B







ITEMS

También, hay unos corazones que giran cuando pasas corriendo junto a ellos y te recargan energía.

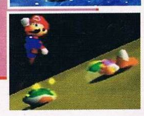




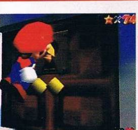


Ahora, Mario le encontró un uso muy divertido a los caparazones de los Koopas (que los obtienes de algunos bloques amarillos o se lo quitas directamente a algún Koopa que te encuentres) y lo utilizas como medio de transporte para deslizarte por las escenas y así avanzar por la lava o el hielo, o también salvarte de las arenas movedizas, este implemento no tiene un tiempo límite, pero si chocas con algo, automáticamente desaparece y ojalá no sea en un lugar peligroso.





Hay otros elementos en el juego, como las típicas vidas extras en forma de hongo que pueden estar ocultas en cualquier rincón.



Hay puertas con cerradura que sólo podrás abrir con la llave que obtienes de Bowser; una de estas puertas te da acceso al sótano y hay otra que te lleva al segundo piso del castillo.



Ahora Mario puede empujar ciertos objetos para encontrar cosas o utilizarlos como escalón.







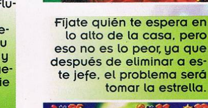
En las escenas de agua, hay cofres que tienes que abrir en cierto orden, si te equivocas sufrirás las consecuencias, que son unos pequeños golpes, pero si lo haces correctamente, sale una burbuja para recargar tu oxígeno.



Aquí vemos a Mario, que cuando lo dejas de mover en una escena de nieve, se coloca en esta posición y trata de calentar sus manos.



Si te agarra este jefe, te lanza como se ve en la foto y pobre de ti si estás cerca de la orilla, porque vas a caer con fuerza fuera del área donde estabas.



Al llegar con el jefe, Lakitu hace un zoom-out (ya sabes, a él no le gusta interferir en pléitos ajenos), pero tu puedes seleccionar la perspectiva que quieras.

Las texturas en el juego no sólo son un aspecto estético, ya que texturas como las que aparecen en la foto evita que te resbales y puedas subir por ángulos pronunciados.

Hay otros factores que influyen en el juego, como cuando estás en una escena bajo el agua, ya que tu energía va disminuyendo y necesitas recargar tu oxígeno subiendo a la superficie o tomando monedas, ya que puedes ahogarte.





Un buen tip es que no importa que las monedas rojas estén ocultas dentro de un bloque, ya que siempre verás su sombra en el suelo y así podrás localizarlas más rápido (como aquí, donde tienes que subir a esta plataforma y hasta el momento de romper el bloque, puedes ver que oculta una moneda roja).



Fíjate quién te espera en lo alto de la casa, pero eso no es lo peor, ya que después de eliminar a este jefe, el problema será tomar la estrella.





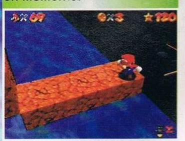
En las escenas de agua, debes tener mucho cuidado con tu nivel de energía, ya que al tocar a los enemigos te la disminuyen y no te podría alcanzar el tiempo para subir a la superficie o alcanzar alguna moneda para recuperarte.
Por cierto, qué cambio de las fotos que te mostramos del Shoshinkai, a lo que podrás jugar en el Nintendo 64.



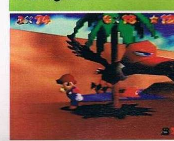




En el juego hay una especie de botones marcados con un signo de admiración, que al pisarlos, aparecen bloques que forman un camino hacia lugares que no podrías llegar de otra manera, pero hay que avanzar rápido porque el efecto sólo dura un momento.



Un detalle muy bueno es que en ciertas escenas puedes perder tu gorra, como en el desierto, donde eres atacado por este buitre. Deberás atacarlo para que te la regrese.





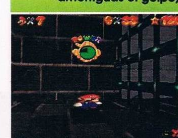
Como te darás cuenta, el juego está lleno de detalles y no siempre es por cuestiones estéticas, te adelantamos que este espejo no es sólo para arreglarte la gorra. Y mientras lo piensas, Mario toma una siesta.

Trata de evitar ser tocado por estas esferas ya que te electrocutan restándote energia, el problema es cuando estás pasando por lugares muy angostos y provocan tu caída.





Si caes de una altura considerable, Mario quedará estampado en el suelo, perdiendo energía (recuerda dar una patada antes de caer, así amortiguas el golpe).





El juego cuenta con la posibilidad de dejar la cámara fija (como se muestra en la foto), donde Mario vuela muy al fondo mientras Lakitu (el camarógrafo estrella) se queda en su lugar.







Observa la pose de cansancio de Mario cuando le queda poca energía, además comienza a respirar más agitado.



Los elementos del juego pueden deformar por un momento a Mario, como esta base giratoria que lo aplasta en la escena del reloj.

Hay muchos hongos de vida extra que aparecen al pararte sobre las manos en la punta de los árboles y columnas.

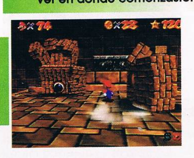




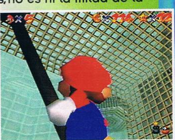
Cuando eres quemado por algún enemigo, Mario corre a toda velocidad y lo único que puedes hacer, es dirigirlo (para que no se caiga) o dar saltos continuos hasta que se pase el efecto.

El viento es otro de los elementos que le pueden ayudar a Mario para salvarse de una muerte segura o hacerle más difícil obtener una estrella.





El curso del reloj es uno de los más largos, con decirte que aquí donde se ven las fotos, no es ni la mitad de la escena y si observas hacia arriba, no alcanzas a ver el final y lo mismo pasa si observas hacia abajo, tampoco podrás ver en dónde comenzaste.



Este jefe al que te enfrentas en la escena del desierto, como ves, son dos manos que intentarán aplastarte o provocar que te caigas por una de las orillas.





Para activar los cañones de las escenas, primero tendrás que hablar con estos personajes rosas que parecen bombas, de esta manera se abrirán las compuertas que te dan acceso a los cañones.

En el hielo, evita ir a gran velocidad (sobre todo en las orillas) o una patinada puede ser fatal (observa como nieva en la foto).



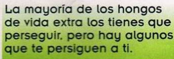
En la escena del desierto, cuando ya tomaste algunas de las estrellas de los remolinos de arena, salen torbellinos que te elevan y tienes que cuidar tu caída ya que hay peligros por todos lados.







Este jefe no se ve muy amenazador, pero a medida que lo vas atacando, va incrementando su velocidad, lo que hace más difícil esquivar sus ataques.



La mayoría de los hongos de vida extra los tienes que perseguir, pero hay algunos que te persiguen a ti.



En el desierto hay todo tipo de arena, desde la inofensiva (en la que te puedes mover muy bien) hasta la mortal arena movediza.



En el curso cinco (que es la casa), la mayoría de las perspectivas son fijas desde alguna esquina de las habitaciones.

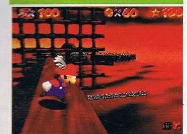
El hecho de que haya lugares donde la perspectiva sea fija, incrementa la dificultad del juego, claro que puedes cambiar la de Mario, pero puede ser demasiado rápida en ciertas escenas.





Observa como la roca que aplasta a Mario no se pixelea con nada y que está pegada a la cámara.

Siempre será mejor pasar una escena con habilidad, para que le conozcas todos los detalles y después, utilizar los poderes especiales.





Esta es una de esas escenas especiales que no cuenta como uno de los 15 cursos, pero sí tienes que pasarla si quieres juntar todas las estrellas.



No puedes pasearte o entrar a cualquier escena desde el principio, ya que hay que tener cierto número de estrellas para entrar a niveles más avanzados, pero esto no quiere decir que tengas que pasar todas las escenas para llegar al final, ya que con tan solo 70 estrellas es posible terminar el juego.

A estas plantas hay que acercase con cautela para que no se despierten (¡pobrecitas!), por lo visto a Miyamoto le gusta que se duerman sus personajes.





Este personaje se me hace conocido, pero... no sé qué está haciendo en este juego, tal vez no soporta la espera de aquí a que salga Yoshi's Island 64.



STAGE 4 GOLD MINE

BONUS 70,000

4-1

Colócate a un lado de la vía central para que puedas ver cuando un enemigo se acerca demasiado y eliminarlo con un golpe justo cuando esté frente a ti.

Cuando aparezcan los dirigibles, permanece en el centro de la escena para evitar sus disparos, y si quieres acumular energía para el arma V Gun, apunta a la base del dirigible para detener algunos de sus disparos.

4-2

En esta escena, lo mejor es eliminar a los enemigos que pasan a toda velocidad sobre los carros, ya que de ellos obtienes puntos y hasta armas.





Al principio mantente al centro y en cuanto caigan los enemigos rojos que están en primer plano, elimina uno a uno de ellos y colócate cerca de donde estabas, de lo contrario poco después caerá un tercer enemigo y se complicarán las cosas, como se ve en la foto.



Al enfrentarte al jefe, dedícate a dispararle a él sin distraerte por los enemigos de los lados...





...y justo cuando te disparen, salta verticalmente para esquivar sus disparos y continúa disparándole al jefe, procura mantenerte más o menos al centro porque si un enemigo se sale un poco de la pantalla, te disparará una ráfaga en lugar de sólo 3 tiros.



4-3

Con este jefe, colócate al centro la pantalla (disparándole) y en cuanto te lance los lazos, da un doble salto vertical para esquivarlos y seguir disparando...

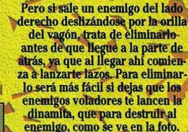
STAGE 5 ARMORED TRAIN

BONUS 150,000

Poco después de comenzar la escena, aparecen unos enemigos sobre el riel, estos te lanzan misiles, recuerda dar un salto lateral para esquivar los misiles antes de que toquen el suelo.



Al llegar al primer vagón, lo primero que tienes que eliminar es el lanzamisiles (como indica la foto) e inmediatamente la ametralladora que está arriba a la derecha.



Pero si sale un enemigo del lado derecho deslizándose por la orilla del vagón, trata de eliminarlo antes de que llegue a la parte de atrás, ya que al llegar ahí comienza a lanzarte lazos. Para eliminarlo será más fácil si dejas que los enemigos voladores te lancen la dinamita, que para destruir al enemigo, como se ve en la foto.

Al llegar al segundo vagón, dedícate a destruir la ametralladora y por breves momentos elimina a los enemigos que salen detrás de las cajas.







... hasta que comience a disparar dos ráfagas de tiros que comienzan de las orillas hasta juntarse al centro, justo en ese momento da un salto vertical para esquivar los tiros, continúa disparándole y repite el salto cuando dispare el jefe de nuevo.

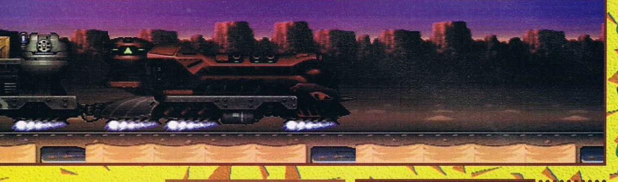


Ahora sólo tienes que estar muy atento, ya que en cualquier momento el jefe te puede atacar con sus tenazas, para lo cual puedes moverte hacia un lado (como se ve en la foto) o también puedes dar un salto lateral para escapar más rápido si fuera necesario.



Al llegar a la máquina, dedícate a destruir los lanzamisiles, pero tienes que estar muy atento al triángulo luminoso que está arriba a la izquierda, mientras esté en verde no hay problema, continúa disparándole a los lanzamisiles, pero si cambia a color azul, es que te va a lanzar unos lazos, a los que esquivas dando dos saltos verticales como se ve en la foto.





Trata de permanecer más o menos al centro, para que cuando cambie el triángulo a color amarillo te prepares a dar un salto lateral para esquivar la ráfaga de tiros que saldrá del triángulo.





Al enfrentarte al jefe, trata de dispararle a los pies, por si comienza a disparar puedas detener algunos tiros y darte tiempo de esquivar los demás...



Tienes que estar muy atento para que en el momento en el que el jefe salga de la pantalla, te prepares para dar un doble salto y esquivar su veloz ataque que hará cruzando la pantalla, por lo tanto trata de estar más o menos al centro.

... así acumulas poder para el arma de V Gun que hará más fácil eliminar al jefe.







Al comenzar esta escena te enfrentas a estos jefes,



para destruirlos, lo mejor es utilizar la técnica del lazo para dedicarte a eliminar a uno de ellos como se ve en las fotos.

Si tienes el suficiente tino, puedes inmovilizar a los dos jefes con un solo lazo, como puedes apreciar en la foto.



En esta escena trata de mantenerte al centro y preocúpate primero de los enemigos de abajo...

Al aparecer el enemigo que en la foto se ve de color rojo, concéntrate en destruirlo y recuerda dispararle a la base, para que te protejas de sus tiros si te dispara.

... ya que los disparos de los enemigos de arriba, podrás esquivarlos con uno o dos saltos verticales.




Con el jefe utiliza la técnica de inmovilizarlo con el lazo para dispararle constantemente y de vez en cuando, ocuparte de los enemigos que salen por los lados.

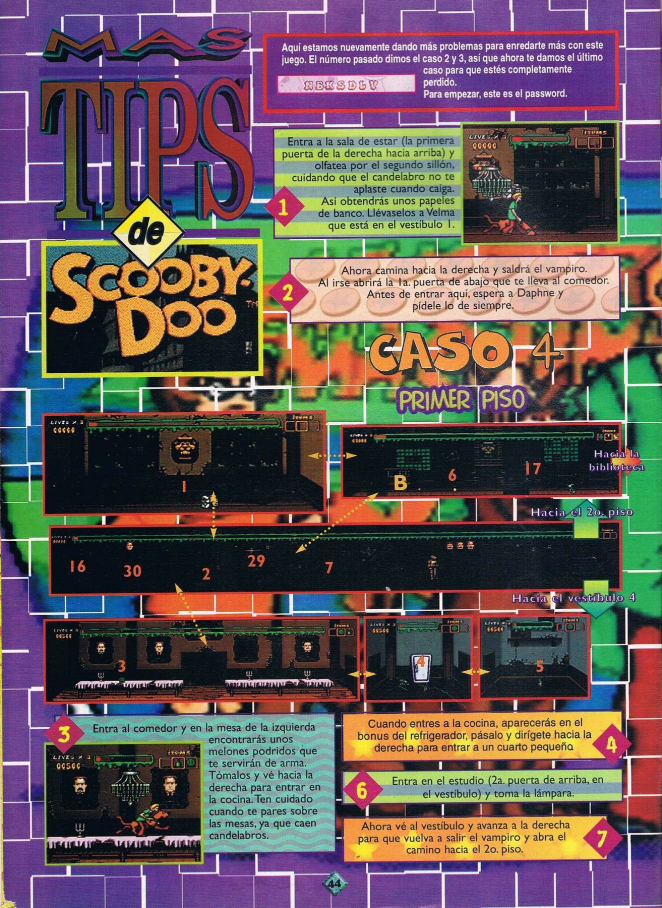
En esta escena, casi te la podrías pasar disparando (como se ve en la foto de Annie) si no fuera por los molestos enemigos que salen por los dos lados en primer plano, a los que tienes que eliminar de un golpe como se ve en la foto de Clint.






Al enfrentarte al jefe que es la ametralladora gigante que se ve al fondo, dispárale sin detenerte hasta que comience a brillar, entonces apunta justo debajo de ella para que detengas sus disparos como se ve en la foto de Annie, el chiste es que no te muevas de tu lugar o te eliminarán.



MAS TIPS de SCOOBY-DOO

Aquí estamos nuevamente dando más problemas para enredarte más con este juego. El número pasado dimos el caso 2 y 3, así que ahora te damos el último caso para que estés completamente perdido.
Para empezar, este es el password.

NBKSDLV

1 Entra a la sala de estar (la primera puerta de la derecha hacia arriba) y olfatea por el segundo sillón, cuidando que el candelabro no te aplaste cuando caiga. Así obtendrás unos papeles de banco. Llévaselos a Velma que está en el vestíbulo 1.

2 Ahora camina hacia la derecha y saldrá el vampiro. Al irse abrirá la 1a. puerta de abajo que te lleva al comedor. Antes de entrar aquí, espera a Daphne y pídele lo de siempre.

CASO 4

PRIMER PISO

3 Entra al comedor y en la mesa de la izquierda encontrarás unos melones podridos que te servirán de arma. Tómalos y vé hacia la derecha para entrar en la cocina. Ten cuidado cuando te pares sobre las mesas, ya que caen candelabros.

4 Cuando entres a la cocina, aparecerás en el bonus del refrigerador, pásalo y dirígete hacia la derecha para entrar a un cuarto pequeño

6 Entra en el estudio (2a. puerta de arriba, en el vestíbulo) y toma la lámpara.

7 Ahora vé al vestíbulo y avanza a la derecha para que vuelva a salir el vampiro y abra el camino hacia el 2o. piso.



5 Olfatea por enmedio del cuarto y encontrarás una botella con tinta verde. Llévasela a Velma que está en el comedor.

8 Entra en la recámara y olfatea a la izquierda de la cama para que encuentres un estuche de maquillaje. Dáselo a Velma y entra en el ático.

9 Aquí olfatea por la puerta y descubrirás un vampiro de goma. Llévaselo a Velma y obtendrás una llave. Usala en la puerta que está a la izquierda de Velma (la 3a. de abajo, en el vestíbulo). Regresa (pídele a Daphne lo mismo de siempre) y vuelve a entrar a esta puerta.

10 Ya adentro, estarás en el vestíbulo 3. Vé hacia la derecha y entra a la puerta que da hacia abajo, así entrarás al Salón de Billar donde encontrarás el smoking del vampiro.

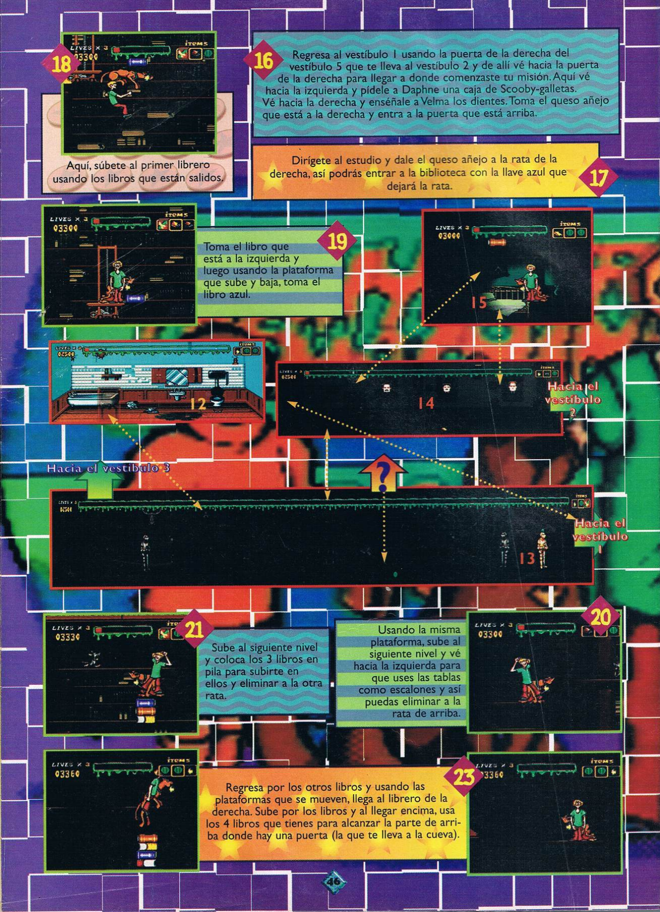
11 Dale el smoking a Velma y podrás abrir la puerta de la derecha del vestíbulo 3.

12 Entra por la 2a. puerta del vestíbulo 4 y llegarás al baño. Aquí si olfateas cerca del retrete, encontrarás unos dientes de vampiro.

13 Sal del baño y sigue avanzando a la derecha. Toma los melones que están en el piso y vé hacia la 4a. puerta del vestíbulo 4 (en la 3a. no puedes entrar, ya que sale el vampiro que evita tu paso). Antes de que llegues, saldrá una "armadura viviente", huye de ella y continúa tu camino hacia la 4a. puerta.

14 Vé hacia la derecha y enséñale a Velma los dientes. Toma el queso añejo que está a la derecha y entra a la puerta que está arriba.

15 Entrarás a un cuarto obscuro. Camina hacia la izquierda y salta en la cama para alcanzar un libro que te servirá más adelante.



18 Aquí, súbete al primer librero usando los libros que están salidos.

16 Regresa al vestíbulo 1 usando la puerta de la derecha del vestíbulo 5 que te lleva al vestíbulo 2 y de allí vé hacia la puerta de la derecha para llegar a donde comenzaste tu misión. Aquí vé hacia la izquierda y pídele a Daphne una caja de Scooby-galletas. Vé hacia la derecha y enséñale a Velma los dientes. Toma el queso añejo que está a la derecha y entra a la puerta que está arriba.

17 Dirígete al estudio y dale el queso añejo a la rata de la derecha, así podrás entrar a la biblioteca con la llave azul que dejará la rata.

19 Toma el libro que está a la izquierda y luego usando la plataforma que sube y baja, toma el libro azul.

21 Sube al siguiente nivel y coloca los 3 libros en pila para subirte en ellos y eliminar a la otra rata.

20 Usando la misma plataforma, sube al siguiente nivel y vé hacia la izquierda para que uses las tablas como escalones y así puedas eliminar a la rata de arriba.

23 Regresa por los otros libros y usando las plataformas que se mueven, llega al librero de la derecha. Sube por los libros y al llegar encima, usa los 4 libros que tienes para alcanzar la parte de arriba donde hay una puerta (la que te lleva a la cueva).



22

Sube al siguiente nivel y de ahí vé hacia el tablón de la izquierda para que tomes vuelo y llegues a la parte de arriba donde está el libro rojo.



24

Ya dentro de la cueva, toma el aceite y camina hacia la derecha para entrar en la puerta que da hacia la bodega.



25

Toma la caja de Scooby-galletas y el aceite y sal de ahí.

26

Continúa tu camino hacia la derecha.










C



27

Al llegar al tope de la cueva, espera por la plataforma que te lleva a la izquierda para continuar tu camino.





Aquí entra en esta puerta y olfatea junto a la máquina de imprimir billetes para encontrar un molde. Sal del cuarto y sigue tu camino hacia la derecha.

28

Al bajarte de esta plataforma, continúa hacia la izquierda para salir por la puerta por donde entraste.

29

Ve con Velma y dale el molde que encontraste en la cueva. Ahora Fred te enseñará su plan.

La plancha (plank) está en el ático (señalada con la letra A).

La clavija (peg) está en el estudio (señalada con la letra B).

Y el barril está en la cueva, en la puerta de la derecha (donde tomaste el aceite).

Y la caja de Scooby-galletas (Paso 25) está señalada con la letra C.



30

Al darle todo el material a Fred, puedes pedirle a Velma otra caja de Scooby-galletas.

31

El vampiro está en el vestíbulo 2.

Bueno, y con esto acabamos con este juego. Falta un password más que te dan al pasar la misión, el cual está a continuación de este texto. Esperamos que con estos tips no te hayas enredado mucho y si no pudieras acabar el juego, ya sabes a quien echarle la culpa.

SPNNR

INFORMACION SUPERNESESARIA

TETRIS ATTACK

Si eres fan de este tipo de juego, estamos seguros que este será de tus preferidos y no lo soltarás, pero si no eres un fanático de este tipo de juegos, te recomendamos darle una oportunidad, ya que este título a primera impresión no te sea muy atractivo, pero es cuestión de que juegues un rato para que te des cuenta de lo adictivo que es. Y esto no fue fácil, ya que conceptos similares se habían lanzado como en el juego de Yoshi donde tienes que intercambiar columnas o en el juego de Wario's Woods donde era similar, pero lo que maneja Tetris Attack es mucho mejor gracias a la experiencia que adquirió Nintendo en sus juegos anteriores de este tipo.

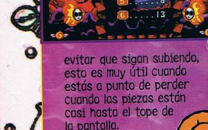
1 PLAYER GAME

Los siguientes son los modos de 1 solo jugador.

ENDLESS

En este modo juegas sin ningún tipo de limitante hasta donde puedas, al comenzar puedes seleccionar el nivel de velocidad de 1 hasta 99 y la dificultad EASY, NORMAL y HARD, después te da a seleccionar el personaje con el que quieres jugar, donde puedes escoger de entre Yoshi, Lakitu, Poochy, Froggy, Gargantua Blargg y Raphael Raven. Si eres lo suficiente hábil como para alcanzar un récord muy bueno, verás el final y hasta una estadística de tus combos y chains, por cierto, este tipo de jugadas te sirven para detener el movimiento de las piezas y evitar que sigan subiendo, esto es muy útil cuando estás a punto de perder cuando las piezas están casi hasta el tope de la pantalla.

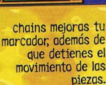




TIME TRIAL

Este modo es muy similar al anterior, pero aquí sí tienes una limitante que es el tiempo, al igual que en Endless puedes seleccionar el nivel de velocidad y dificultad. Los personajes con los que puedes jugar son Yoshi, Lakitu, Poochy, Froggy, Gargantua Blargg y Raphael Raven, cada uno con su propia escenografía. Ahora aquí el reto es rebasar el récord de 2000 puntos en el tiempo límite para poder estar entre los mejores cinco récords y si ejecutas combos y chains mejoras tu marcador, además de que detienes el movimiento de las piezas.







STAGE CLEAR

Aquí tienes que ir pasando 5 escenas de cada uno de los siguientes personajes Yoshi, Lakitu, Poochy, Froggy, Gargantua Blargg y Raphael Raven. En este modo de juego cuentas con la opción de comenzar un nuevo juego o continuar en donde te quedaste con un password y si ya habías comenzado un juego previamente puedes continuarlo.

El objetivo es eliminar piezas, hasta que tu nivel de piezas quede por debajo de la línea que dice CLEAR y así pasas al siguiente nivel.

Siempre que hagas una jugada, debes tener presente que la línea puede ser horizontal o vertical y hasta las dos juntas.

Después de pasar las cinco escenas de Poochy, aparece una escena especial donde te enfrentas a Bowser y aquí el objetivo cambia un poco, ya que si ejecutas jugadas combo o chain vas restando la energía a Bowser pero tu mayor problema es la velocidad con la que van subiendo los bloques y sólo tendrás una oportunidad para pasarlo, a menos de que apuntes el password antes de enfrentarte a Bowser.

Después de pasar a los seis personajes (o siete si eres muy hábil) te vas a la última escena y ¿quién crees que te está esperando con expresión poco amigable?

Para jugar en un grado más difícil que HARD, vé a la pantalla donde seleccionas dificultad en el modo de juego 1 PLAYER GAME VS y coloca el cursor en la opción HARD, ahora mantén presionado el control hacia arriba junto con los botones L y X, después presiona el botón A sin soltar lo antes mencionado, si lo ejecutaste correctamente el fondo cambiará a color rojo y el reto será mayor.

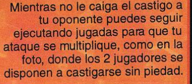


VS. Este es el modo de juego donde te enfrentas a más personajes, claro que depende de la dificultad que elijas, pero si seleccionas la dificultad HARD tus oponentes son Lakitu, Bumpty, Poochy, Lunge Fish, Froggy, Flying Wiggler, Gargantua Blargg, Raphael Raven, Hookbill Koopa, Naval Piranha Plant, Kamek y Bowser, las opciones aquí son comenzar un juego nuevo, continuar utilizando el password y continuar, si previamente ya habías jugado.

Al ganarle a los primeros 8 oponentes, los liberas y los puedes seleccionar en lugar de Yoshi.



Cuando ejecutas castigos muy grandes, el bloque que le cae al oponente tiene un límite de tamaño, pero dentro de él puede tener otro castigo, algo que es un dolor de cabeza para el contrincante.



Mientras no le caiga el castigo a tu oponente puedes seguir ejecutando jugadas para que tu ataque se multiplique, como en la foto, donde los 2 jugadores se disponen a castigarse sin piedad.



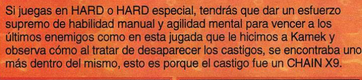
Después de liberar a Lakitu, Bumpty, Poochy, Lunge Fish, Froggy, Flying Wiggler, Gargantua Blargg y Raphael Raven entras a una caverna donde te esperan los oponentes más duros de vencer.





Observa cómo cada personaje cuenta con su propia escenografía, por cierto, trata de no dejar huecos vacíos a menos que estés planeando una jugada específica, ya que si tu oponente te sorprende con un castigo grande, no será nada agradable tratar de limpiar la parte superior a toda velocidad o perder.



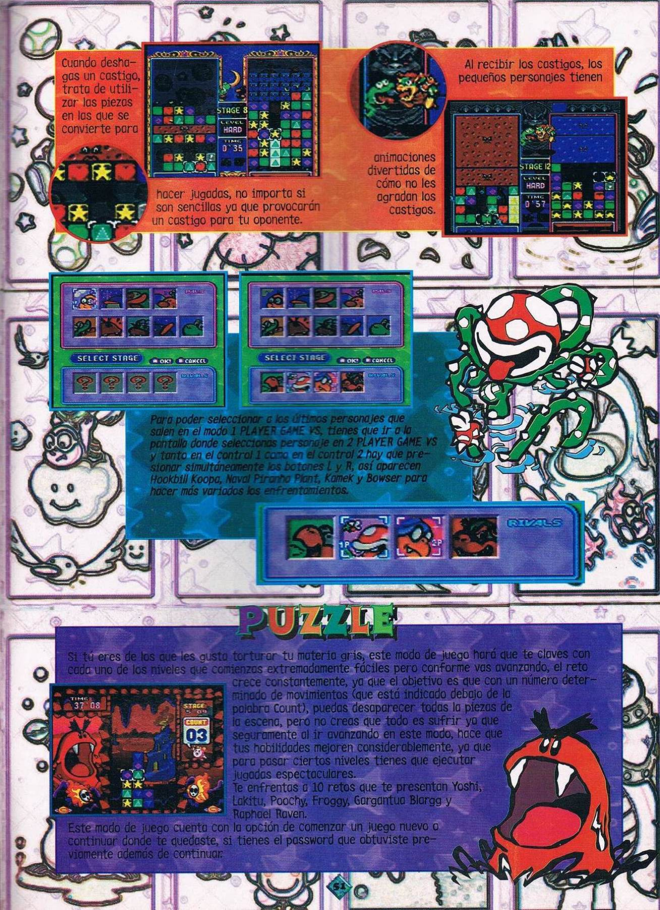


Si juegas en HARD o HARD especial, tendrás que dar un esfuerzo supremo de habilidad manual y agilidad mental para vencer a los últimos enemigos como en esta jugada que le hicimos a Kamek y observa cómo al tratar de desaparecer los castigos, se encontraba uno más dentro del mismo, esto es porque el castigo fue un CHAIN X9.









Cuando deshagas un castigo, trata de utilizar las piezas en las que se convierte para hacer jugadas, no importa si son sencillas ya que provocarán un castigo para tu oponente.

Al recibir los castigos, los pequeños personajes tienen animaciones divertidas de cómo no les agradan los castigos.

Para poder seleccionar a los últimos personajes que salen en el modo 1 PLAYER GAME VS, tienes que ir a la pantalla donde seleccionas personaje en 2 PLAYER GAME VS y tanto en el control 1 como en el control 2 hay que presionar simultáneamente los botones L y R, así aparecen Hookbill Koopa, Naval Piranha Plant, Kamek y Bowser para hacer más variados los enfrentamientos.

PUZZLE

Si tú eres de los que les gusta torturar tu materia gris, este modo de juego hará que te claves con cada uno de los niveles que comienzas extremadamente fáciles pero conforme vas avanzando, el reto crece constantemente, ya que el objetivo es que con un número determinado de movimientos (que está indicado debajo de la palabra Count), puedas desaparecer todas la piezas de la escena, pero no creas que todo es sufrir ya que seguramente al ir avanzando en este modo, hace que tus habilidades mejoren considerablemente, ya que para pasar ciertos niveles tienes que ejecutar jugadas espectaculares.

Te enfrentas a 10 retos que te presentan Yoshi, Lakitu, Poochy, Froggy, Gargantua Blargg y Raphael Raven.

Este modo de juego cuenta con la opción de comenzar un juego nuevo o continuar donde te quedaste, si tienes el password que obtuviste previamente además de continuar.



Durante la historia en el modo de 1 Player VS mantén presionado los botones X e Y en el control 1 antes de que la pantalla cambie a negro (primera foto), así logras pasar a la pantalla donde seleccionas cualquiera de los personajes que ya liberaste para jugar con cualquiera de ellos como se ve en las fotos 2 y 3.

2 PLAYER GAME

TIME TRIAL

Aquí los castigos no existen, sólo se trata de hacer más puntos que tu oponente antes de que se termine el tiempo, las opciones son dificultad, que va de 1 a 10 y además tienes la opción de Handicap que es una ventaja en puntos para nivelar las cosas entre el novato y el experto. Obviamente entre más jugadas combos y chain, incrementas tus puntos.

VS.

Si tienes un compañero para jugar este título, seguramente se la pasarán en esta opción tratando de ver quién es el mejor, ya que aquí tienes que demostrar tus habilidades para ejecutar jugadas combos y chain para que el oponente sufra las consecuencias y si te ve hábil, puedes utilizar los castigos que te lance, para regresarle un contraataque sorpresivo, aquí sólo tienes como opción, modificar la dificultad de 1 a 1o para compensar a los jugadores.

Y si no te basta con el reto que te ofrece el modo de PUZZLE aquí te damos el password que te da acceso a la segunda vuelta de este modo pero eso sí, es mucho más difícil que el primer reto y si lo dudas observa como empieza Yoshi.

FP5D29J!







A continuación te daremos algunos passwords para éste ya clásico juego de Capcom. Si has jugado este título sabrás que el password te guarda las vidas que tengas, así que encontrarás diferentes passwords con más vidas para alguno de los 5 personajes que tiene este juego, así podrás usar el password con más vidas del personaje con el que te acomodes.



Este password te permitirá empezar en la segunda misión.



La ventaja de éste es que cada uno de tus personajes tendrá 3 vidas.

Los siguientes passwords te permiten iniciar en la tercera misión del juego. El password del personaje que elijas le dará 4 vidas a éste y 3 a los demás personajes.

















Con los siguientes passwords empezarás en la cuarta misión del juego. El password del personaje que escojas te permitirá empezar con 4 vidas para él y 3 para los demás.



























Con los siguientes passwords empezarás en la quinta misión del juego. El password del personaje que selecciones te permitirá empezar ahora con 5 vidas para él y 3 para los demás.















La siguiente tabla contiene passwords para la misma quinta misión, pero aquí 2 personajes tienen 4 vidas cada uno y los otros 3. Los personajes que coincidan en un mismo password serán los que tengan 4 vidas.

	Gambit	Psylocke	Cyclops	Wolverine	Beast
Gambit	X-MEN MUTANT APOCALYPSE	WOLVERINE GAMBIT APOCALYPSE CYCLOPS / BEAST XAVIER WOLVERINE MAGNETO	XAVIER MAGNETO APOCALYPSE CYCLOPS / CYCLOPS WOLVERINE XAVIER XAVIER	XAVIER GAMBIT APOCALYPSE WOLVERINE / BEAST CYCLOPS XAVIER APOCALYPSE	XAVIER WOLVERINE XAVIER CYCLOPS / BEAST WOLVERINE XAVIER MAGNETO
Psylocke	WOLVERINE GAMBIT APOCALYPSE CYCLOPS / BEAST XAVIER WOLVERINE MAGNETO	X-MEN MUTANT APOCALYPSE	WOLVERINE APOCALYPSE APOCALYPSE CYCLOPS / PSYLOCKE MAGNETO WOLVERINE XAVIER	WOLVERINE PSYLOCKE APOCALYPSE WOLVERINE / APOCALYPSE APOCALYPSE WOLVERINE APOCALYPSE	WOLVERINE CYCLOPS XAVIER CYCLOPS / APOCALYPSE MAGNETO WOLVERINE MAGNETO
Cyclops	XAVIER MAGNETO APOCALYPSE CYCLOPS / CYCLOPS WOLVERINE XAVIER XAVIER	WOLVERINE APOCALYPSE APOCALYPSE CYCLOPS / PSYLOCKE MAGNETO WOLVERINE XAVIER	X-MEN MUTANT APOCALYPSE	XAVIER APOCALYPSE APOCALYPSE WOLVERINE / PSYLOCKE PSYLOCKE XAVIER BEAST	XAVIER BEAST XAVIER CYCLOPS / PSYLOCKE GAMBIT XAVIER XAVIER
Wolverine	XAVIER GAMBIT APOCALYPSE WOLVERINE / BEAST CYCLOPS XAVIER APOCALYPSE	WOLVERINE PSYLOCKE APOCALYPSE WOLVERINE / APOCALYPSE APOCALYPSE WOLVERINE APOCALYPSE	XAVIER MAGNETO APOCALYPSE CYCLOPS / CYCLOPS WOLVERINE XAVIER XAVIER	X-MEN MUTANT APOCALYPSE	XAVIER CYCLOPS XAVIER WOLVERINE / APOCALYPSE PSYLOCKE XAVIER APOCALYPSE
Beast	XAVIER WOLVERINE XAVIER CYCLOPS / BEAST WOLVERINE XAVIER MAGNETO	WOLVERINE CYCLOPS XAVIER CYCLOPS / APOCALYPSE MAGNETO WOLVERINE MAGNETO	XAVIER BEAST XAVIER CYCLOPS / PSYLOCKE GAMBIT XAVIER XAVIER	XAVIER CYCLOPS XAVIER WOLVERINE / APOCALYPSE PSYLOCKE XAVIER APOCALYPSE	X-MEN MUTANT APOCALYPSE



Con los siguientes passwords empezarás en la sexta misión del juego. Al igual que con los anteriores, el password del personaje que elijas te permitirá empezar con 5 vidas para él y 3 para los demás.









continúa







La siguiente tabla contiene passwords para la sexta misión, aquí 2 personajes tienen 4 vidas cada uno y los otros 3. Los personajes que coincidan en un mismo password serán los que tengan 4 vidas (¡Sí!, como en la tabla anterior).

X-MEN MUTANT APOCALYPSE	ENTER PASSWORD: APOCALYPSE BEAST MAGNETO GAMBIT / GAMBIT WOLVERINE WOLVERINE PSYLOCKE	ENTER PASSWORD: PSYLOCKE CYCLOPS MAGNETO GAMBIT / MAGNETO XAVIER XAVIER CYCLOPS	ENTER PASSWORD: PSYLOCKE BEAST MAGNETO PSYLOCKE / GAMBIT BEAST XAVIER GAMBIT	ENTER PASSWORD: PSYLOCKE APOCALYPSE BEAST GAMBIT / GAMBIT XAVIER XAVIER PSYLOCKE
ENTER PASSWORD: APOCALYPSE BEAST MAGNETO GAMBIT / GAMBIT WOLVERINE WOLVERINE PSYLOCKE	X-MEN MUTANT APOCALYPSE	PASSWORD: APOCALYPSE WOLVERINE MAGNETO GAMBIT / XAVIER GAMBIT WOLVERINE CYCLOPS	PASSWORD: APOCALYPSE XAVIER MAGNETO PSYLOCKE / WOLVERINE PSYLOCKE WOLVERINE GAMBIT	PASSWORD: APOCALYPSE MAGNETO BEAST GAMBIT / WOLVERINE GAMBIT WOLVERINE PSYLOCKE
ENTER PASSWORD: PSYLOCKE CYCLOPS MAGNETO GAMBIT / MAGNETO XAVIER XAVIER CYCLOPS	PASSWORD: APOCALYPSE WOLVERINE MAGNETO GAMBIT / XAVIER GAMBIT WOLVERINE CYCLOPS	X-MEN MUTANT APOCALYPSE	PASSWORD: PSYLOCKE WOLVERINE MAGNETO PSYLOCKE / XAVIER APOCALYPSE XAVIER WOLVERINE	PASSWORD: PSYLOCKE GAMBIT BEAST GAMBIT / XAVIER MAGNETO XAVIER CYCLOPS
ENTER PASSWORD: PSYLOCKE BEAST MAGNETO PSYLOCKE / GAMBIT BEAST XAVIER GAMBIT	PASSWORD: APOCALYPSE XAVIER MAGNETO PSYLOCKE / WOLVERINE PSYLOCKE WOLVERINE GAMBIT	PASSWORD: PSYLOCKE WOLVERINE MAGNETO PSYLOCKE / XAVIER APOCALYPSE XAVIER WOLVERINE	X-MEN MUTANT APOCALYPSE	PASSWORD: PSYLOCKE MAGNETO BEAST PSYLOCKE / WOLVERINE APOCALYPSE XAVIER GAMBIT
ENTER PASSWORD: PSYLOCKE APOCALYPSE BEAST GAMBIT / GAMBIT XAVIER XAVIER PSYLOCKE	PASSWORD: APOCALYPSE MAGNETO BEAST GAMBIT / WOLVERINE GAMBIT WOLVERINE PSYLOCKE	PASSWORD: PSYLOCKE GAMBIT BEAST GAMBIT / XAVIER MAGNETO XAVIER CYCLOPS	PASSWORD: PSYLOCKE MAGNETO BEAST PSYLOCKE / WOLVERINE APOCALYPSE XAVIER GAMBIT	X-MEN MUTANT APOCALYPSE



Con estos passwords empezarás en la séptima misión del juego, que es la última. El password del personaje que escojas te permitirá empezar con 5 vidas para él y 3 para los demás.











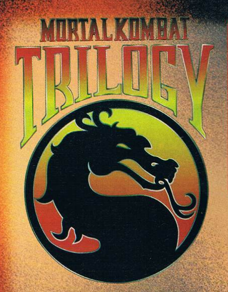












Ahora déjanos decirte que para el N64 no todo gira en torno a Mario 64 (aunque por el tamaño del artículo anterior parezca que sí), pues también se están preparando algunos juegos interesantes para este sistema, por parte de los licenciatarios y si recuerdas nuestro reporte del E3, ahí mencionamos que uno de los que estaban trabajando con más ganas para este sistema, era Williams. Tanto así que el juego de Mortal Kombat Trilogy está casi listo y no sería raro que se adelantara la salida de este juego para este mes, pues antes estaba programada para finales de año.



Pero bueno, en esa ocasión mencionamos muy poco de lo que tendría este juego, pero ahora sí podremos hablar más a detalle de lo que encontrarás en Mortal Kombat Trilogy y que seguramente hará felices a muchos de los Fans de esta serie.

Primero que nada veremos que este juego tiene opciones, muchas opciones. Algunas de ellas son las clásicas para acomodar la colocación de los botones o escoger el tipo de sonido, también hay algunas especiales del juego como en las que desconectas la opción de combos en secuencia y hasta una que nos pareció bastante rara, en la que acomodas la pantalla (seguramente será por eso de que en algunos televisores no se alcanza a ver la línea de energía o algo así).



Si lo que tú quieres es variedad. ¿Qué te parece esto?: aquí podrás escoger desde el principio, 26 diferentes peleadores (incluyendo a Cage, quien en un principio se dijo que no entraría al torneo), además de eso hay personajes ocultos que podrás seleccionar con los típicos "Ultimate Codes". Todos los personajes que están aquí son los que han participado en los 4 juegos de MK que se han hecho anteriormente.

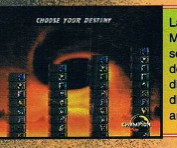
MKT tiene 4 diferentes modos de juego, el primero tal y como se ve en la foto, es el normal para un solo jugador, tenemos también la opción de Vs. normal y también Vs. con 2 ó 3 personajes por peleador (tipo endurance). Otra opción extra es la de un míni-torneo para 8 jugadores, este último quizá es el que menos vas a jugar.





Por cierto, como la gran mayoría de juegos para el N64, este sistema necesita saber al prenderlo, cuántos jugadores van a participar, así que es recomendable tener los 2 controles conectados al N64, de lo contrario verás esta pantalla de advertencia donde te indica que solamente podrá jugar una persona.

IMPORTANT:
THERE IS ONLY 1 CONTROLLER ATTACHED TO THE NINTENDO 64.
IF YOU WOULD LIKE TO PLAY A 2-PLAYER GAME: POWER OFF THE NINTENDO 64 AND CONNECT A 2ND CONTROLLER
OR
PRESS START TO CONTINUE.

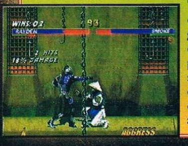


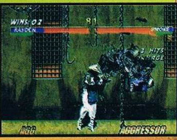
La pantalla de selección de "destinos" de MKT es muy parecida a la de UMK, pues se pueden seleccionar 4 diferentes tipos de dificultades. Entre mayor sea la dificultad, los enemigos serán más difíciles y te enfrentarás a más de ellos antes de llegar con el jefe del juego.

Muchos de los gráficos que vas a encontrar dentro de MKT son nuevos, por ejemplo: todos los movimientos de Cage fueron "re-capturados" por otro actor, otra cosa es que a Rayden y a Baraka le agregaron algunos "Frames" de animación como los de correr y algunos golpes, para que así no se vieran cortadas las animaciones como en el prototipo que mostraron en el E3.



¿Qué más tiene de nuevo este juego?, pues aquí podrás encontrar una nueva opción llamada "Agressor", en este modo tu personaje deberá llenar la palabra Agressor al golpear a tu enemigo. Una vez que la completes, tu personaje se volverá más poderoso por unos instantes y dejará sombras al caminar. Este es un aspecto estético bastante interesante, además de que te obliga a jugar un poco más agresivo.





Al ser una recopilación de los 4 juegos existentes de MK, lo más normal era que aquí tuviéramos también escenarios de los 4 juegos. Cabe mencionar que no están absolutamente todas las escenas, pero sí encontraremos al menos 3 por cada versión. Y también para algunos escenarios se mantienen los movimientos finales especiales, como en el caso de los Pits. Esto es bastante curioso: Recuerdas que en algunos escenarios de MK3 y UMK si le dabas un Uppercut a tu rival en ciertos escenarios lo subías a un segundo nivel, pues en MKT puedes hacer lo mismo pero en lugar de ser 2 niveles, aquí son 3 en total.







Pero también hay cosas que se mantienen de juegos anteriores, como el marcador de golpes y porcentaje de energía restada que son característicos desde el MK3.



¿Los jefes?, todo indica que son los mismos del UMK, pero uno no puede confiarse de un juego en el que hay personajes de 4 juegos.

Algo que ha hecho a este juego único, es la posibilidad de rematar a tus enemigos cuando los derrotas. Como has de saber hay varios de estos movimientos como el Fatality, Friendship, Babality, Mercy y hasta Animality, pero en este juego contaremos con un nuevo movimiento final del cual nos pidieron no habláramos, pero sí te podemos anticipar que al verlo te acordarás de KI.







Cada vez que sale un nuevo juego de la serie MK (a excepción del primero para el SNES) decimos que seguramente los Fans de la serie MK quedarán satisfechos con la adaptación, pero ¿Qué podemos decir de este juego que es más que una adaptación?. Este es un juego único y que ningún fan de MK no debe pasar, pues tiene muchas cosas que ni la última versión de Arcade tiene.

MEGA MAN VII

Aquí te damos los passwords de este clásico juego de Capcom, para que accedas a algunas pantallas. En futuras ediciones los complementaremos con passwords para armas y aditamentos.





Escena Introducción pasada. 999 Bolts, 4 Tanques de energía, 4 Tanques para las armas y Exit Capsule
Siguiente Escena: Cloud Man.





Escena de Cloud Man pasada.
Rush Jet, R,U, H.
Siguiente escena: Junk Man.





Escena de Junk Man pasada.
Siguiente escena: Freeze Man.





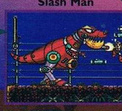
Freeze Man eliminado.
S (S. Adaptor listo).
Siguiente Escena: Burst Man.



Burst Man vencido.
Siguiente escena: Robot Museum.



Robot Museum pasado. Hyper Bolt, Hyper Rocket Buster, Tanque para armas y energía (S) y Energy Equalizer
Siguiente escena: Slash Man



Slash Man derrotado.
Siguiente escena: Springman.





Spring Man vencido.
Siguiente escena: Shade Man.





Shade Man vencido.
Siguiente escena: Turbo Man.



Turbo Man derrotado.
Beat (con 4 tanques).
Siguiente escena: Proto Man.



Proto Man vencido.
Siguiente escena: Fortaleza de Wily.



Password para empezar en la última parte de la Fortaleza de Wily (si presionas **L** y **R** después de colocarlo y mientras pones **Start** sale la opción de Versus Mode).

HAVE A NICE DAY!



Para que aparezca un comentario en pantalla que diga HAVE A NICE DAY! ("¡Que tengas un buen día!") presiona lo siguiente mientras estés jugando:

↑↓ ← → X



Además del comentario, a un lado del tiempo aparece una cara feliz en donde te indican en qué cuarto estás jugando. Este código no te cuesta ni un centavo.





Para provocar un terremoto y que el oponente pierda el balón presiona:

↑↑↑ L o R

Este código tiene un costo de 30 centavos.

SEE ME LATER

Para hacerte invencible (por un instante) presiona:

X, X, X, R

Este código tiene un costo de 20 centavos. El botón R lo puedes substituir por el botón L.



ROBOTRON!

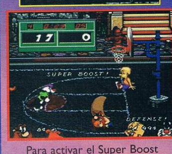


Para hacer que tu compañero ejecute una super canasta activa este truco presionando:

X, X, Y, Y, R

Si lo ejecutaste bien, en la pantalla aparecerá un comentario ROBOTRON!. Este código tiene un costo de 5 centavos. El botón R lo puedes substituir por el botón L.

SUPER BOOST!



Para activar el Super Boost presiona (mientras estás jugando) lo siguiente:

R, R, R, Y, X

Si lo ejecutaste bien, en la pantalla aparecerá un comentario SUPER BOOST!. Este código tiene un costo de 35 centavos.
El botón R lo puedes substituir por el botón L.

HERE BOY!

Para llamar al balón (o mejor dicho al perro) presiona lo siguiente en cuanto el balón se convierta en perro y comience a huir de todo mundo:

→ ↓ ← R

Si lo ejecutaste bien, en la pantalla aparecerá un comentario HERE BOY!. Este código tiene un costo de 10 centavos. El botón R lo puedes substituir por el botón L.



TRUST ME!



Para cuando juegas dobles y tu compañero no confía mucho en ti presiona lo siguiente mientras estás jugando:

Y, X, Y, X, Y, X, R

Si lo ejecutaste bien, en la pantalla aparecerá un comentario TRUST ME! y así podrás pedir pase como cuando juegas con la máquina. Este código no te cuesta ni un centavo. El botón R lo puedes substituir por el botón L.

GIMME THE BALL!



Para que cuando le des un pase a tu compañero e inmediatamente te regrese el balón, presiona lo siguiente mientras estés jugando:

R, Y, R, X

Si lo ejecutas correctamente, aparece en pantalla un comentario GIMME THE BALL!. El botón R lo puedes substituir por el botón L. Este código te cuesta 10 centavos.



Si quieres transformarte en Bugs Bunny (por un momento) te costará 5 centavos y para lograrlo ejecuta lo siguiente mientras estés jugando

X, R, X, R

Si lo haces correctamente, aparecerá en pantalla una pequeña explosión que te transforma en Bugs Bunny. El botón R lo puedes substituir por el botón L.





Si quieres transformarte en Elmer (por un momento) te costará 5 centavos y para lograrlo ejecuta lo siguiente mientras estés jugando

→ → ↑ ↑ R

Si lo ejecutas correctamente, aparece en pantalla una pequeña explosión que te transforma en Elmer. El botón R lo puedes substituir por el botón L.



Si quieres transformarte en Daffy Duck (por un momento) te costará 5 centavos y para lograrlo ejecuta lo siguiente mientras estés jugando

→ → ↓ X

Si lo ejecutas correctamente, en el juego aparece en pantalla una pequeña explosión que te transforma en Daffy Duck.







Si quieres transformarte en Sylvester (por un momento) te costará 5 centavos y para lograrlo ejecuta lo siguiente mientras estés jugando

R, R, R, X

Si lo ejecutas correctamente, aparece en pantalla una pequeña explosión que te transforma en Sylvester. El botón R lo puedes substituir por el botón L.



GOALTENDING OFF



Si quieres desactivar o activar el Goaltending (que es la regla del juego en la que si interfieren un tiro que ya va cayendo en la canasta cuenta aunque no entre el balón) ejecuta lo siguiente

← ← ↑ ↑ → → L o R

Si lo aplicas correctamente en la pantalla del juego aparece un comentario GOALTENDING OFF u ON según sea el caso. Este código no te cuesta ni un centavo.

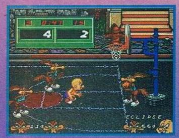




Si quieres transformarte en Wile E. Coyote (por un momento) te costará 5 centavos y para lograrlo ejecuta lo siguiente mientras estés jugando

X, R, R, X

Si lo ejecutas correctamente aparecerá en pantalla una pequeña explosión que te transforma en Wile E. Coyote. El botón R lo puedes substituir por el botón L.





CLUB Nintendo® RESPONDE

Un amigo me dijo que para completar el 101% en el juego DKC, influye el tener que juntar la palabra KONG, las bananas ocultas y otras cosas más, ¿Es cierto o no?

JOSE JESUS LAZCANO
Los Andes, Chile

Muchas de las consultas que nos llegan día a día a nuestra Editorial, tienen que ver con este gran título para el SNES, pero esta es una de las pocas en que trata de algo absolutamente falso, pues muchos videojugadores expertos en este juego, saben perfectamente que para poder lograr el codiciado 101%, sólo debes descubrir todas las pantallas ocultas (con sus respectivos bonus, por supuesto), sin dejar ninguna de ellas de lado, pues basta con que te falte solo una, para que no logres tu objetivo. No te dejes engañar con lo que te dice tu amigo, pues está totalmente errado. Y... ¿Ya estás preparado para la nueva aventura que te proporcionará DKC3?

Ryo

Tengo una duda hace bastante tiempo y es sobre Street Fighter II, ¿Quién es mejor, Ken o Ryu?

EDUARDO HURTADO G.
Caracas, Venezuela

¡Qué gran juego de pelea!, sin lugar a dudas, fue el título que marcó e impulsó a todos los juegos de pelea disponibles en el mercado. Con respecto a tu pregunta, te puedo decir que eso depende sólo de tí, pues hay muchos jugadores que, por ejemplo, prefieren a Dhalsim, Zangief o E. Honda (esto es sin desmerecer a ninguno de los peleadores disponibles), y entre Ken y Ryu hay diferencias mínimas, como el Dragon Punch. El de Ryu es más rápido, en cuanto a reacción, pero el de Ken es más potente (aunque ambos restan la misma cantidad de energía). Los cambios más notorios los podemos encontrar en versiones posteriores a ésta, como es el SFII Champion Edition, donde basta con solo mirar la Hurricane Kick de estos dos grandes y famosos karatecas.

Ryo

Ustedes dijieron que KI no tenía batería para grabar los mejores Récords y sí la tiene, pues cuando ví la presentación, estaban mis Récords.

JUAN SOLARTE
Maracaibo, Venezuela

Efectivamente los Récords se guardan mientras juegas, pero, ¿Qué pasa si apagas la consola y luego la prendes?, te darás cuenta que todos los Récords y puntajes que ingresastes, ya no se encuentran en ningún lado. Seguramente te preguntarás qué paso y la respuesta es muy sencilla: EL JUEGO NO TIENE BATERIA PARA MANTENER LOS RECORDS GRABADOS EN SU MEMORIA, sólo los mantiene mientras la consola no se apague, o sea que si quieres lucir tu puntaje obtenido y los mejores combos logrados, te aconsejo sacarle una foto a la pantalla correspondiente, ya que como te dije anteriormente, estos se borran en cuanto la consola se apaga. ¡Ojo!, porque ya viene Killer Instinct Gold, para el N64.

Ryo

Tengo algunas dudas que no me han dejado tranquilo hace mucho tiempo y se que solo ustedes podrán ayudarme, ¿Saldrá el KI2 para SNES?, sé que es difícil, pero Nintendo siempre nos sorprende.

JUAN CARVAJAL V.
Caracas, Venezuela

En realidad amigo, planes e informaciones oficiales sobre la adaptación de este gran título de Arcade a formato casero SNES, no hay pero tal y como tú lo mencionas en tu carta, Nintendo siempre nos sorprende, haciendo adaptaciones de juegos que jamás pensamos (el caso más claro es Killer Instinct, pues todos teníamos que esperar el Nintendo Ultra 64 (en ese entonces) para poder disfrutar de los gráficos espectaculares que nos ofrecía), pero ya ves, Nintendo muy en secreto, tenía planificado el sorprendernos y ¡sí que lo logró!, a pesar de que la versión casera no traía los efectos de Zoom ni rotación, pero su movilidad era idéntica a la de Arcade y eso nos dejó felices, ya que ejecutar los combos en secuencia era realmente fácil inclusive para alguien que estuviera empezando a jugar y conocer el juego. Pero con respecto a KI2, como ya te dije, no hay nada oficial. Sólo espera a ver el Killer Instinct Gold para el N64.

Ryo

¿Cuándo saldrá a la venta el juego para N64 Cruis'n USA?

LUKAS ORELLANA H.
Bs. As., Argentina

Tal como me comentas en tu carta, veo que estás muy deseoso de tener este gran título en tu casa y felizmente no tendrás que esperar tanto, pues la salida oficial para formato casero, se espera para el mes de Noviembre de este año y sin lugar a dudas, será todo un suceso. El otro juego por el cual me preguntas (Star Fox 64) aún no tiene fecha de salida oficial, pero en cuanto la sepamos te la haremos saber.

Ryo

¿Por qué no me resultan los movimientos de MK2 para SNES?

CARLOS HERNANDEZ T.
Medellín, Colombia

Tu problema tiene una solución muy simple: tal y como mencionas en tu carta, te haz guiado por los movimientos de MK2, pero para el GB y no para el SNES, y como todos sabemos, éstos no son iguales a los de su hermano mayor, debido a que el sistema portátil tiene menos botones que el SNES. De todas formas, nosotros ya publicamos todos estos movimientos en una revista anterior.

Ryo

¿Saldrá algún título de la serie Street Fighter para el N64?, ¿Qué saben acerca de la posible salida de un juego llamado "Street Fighter VS X-Men"?

ANDRES ORMAZA O.
Caracas, Venezuela

Lo que te puedo adelantar es que se rumorea una posible salida de un título de la serie Street Fighter para el N64 (sólo rumor) y lo más probable es que se trate del ya esperado y anhelado Street Fighter III. Eso sí, esto no sería tan pronto, y como ya te dije, es sólo un rumor, no hay nada oficial. Con respecto a tu otra pregunta, es casi seguro que salga este juego, que al parecer tendría unos 16 personajes de las dos series. En realidad es un juego bastante extraño y seguramente en próximas ediciones, podremos hablar más de el.



Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
Mundo de Nintendo
Avenida 7 Nº 120 A - 13
Santafé de Bogotá, Colombia
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martín con final Av. La Paz
Caracas, Venezuela

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

¡PREPARATE, QUE VIENEN MUCHAS SORPRESAS!... ...SOLO PODEMOS ANTICIPARTE:

MORTAL KOMBAT TRILOGY
TURAK-DINOSAUR HUNTER
PINOCCHIO KIRBY SUPER STAR
THE KING OF FIGHTERS 96
MAUI MALLARD DRAGON HURT



TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE: DR. MARIO, S.O.S., NOVEDADES, CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS! APARECE TODOS LOS MESES

No te quedes atascado en el mismo lugar

Si te suscribes antes del 20 de diciembre participas en la rifa de un Nintendo 64 con Super Mario 64 y otro control del color que más te guste

Todos los secretos estan en la revista Club Nintendo. Envía ahora mismo tu cupón a Editorial Televisa transversal 93 No. 52-03 de Santafé de Bogotá ó entrégalos en los puntos de venta autorizados de Nintendo. Tambien puedes llamar a los tels: 413 9449 - 413 9300 ext. 171 y en el resto del país al 9800-19449.



REVISTA CLUB NINTENDO **Suscripción anual**

Nombre ____________________

Dirección ____________________ Teléfono ____________________

Ciudad ____________________ Departamento ____________________

Forma de Pago

Efectivo ☐ Cheque ☐ (Cruzado a nombre de Editorial Televisa S.A.)

Banco ____________________ Cheque No. ____________________

TARJETA DE CREDITO (Colombia $ 21.000.oo pesos - Exterior US$ 21.oo)

DINERS ☐ CREDIBANCO ☐ CREDENCIAL ☐ DIFERIDO A 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 (Meses)

No. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Vence Mes ☐ Año ☐

(Favor colocar todos los números)

CLUB DE JUGADORES Nintendo®

Nombre (según tarjeta) ____________________ C.C. ____________________

ESPACIO PARA DILIGENCIAR INTERNAMENTE

Código Establecimiento ____________________ Número de Autorización ____________________